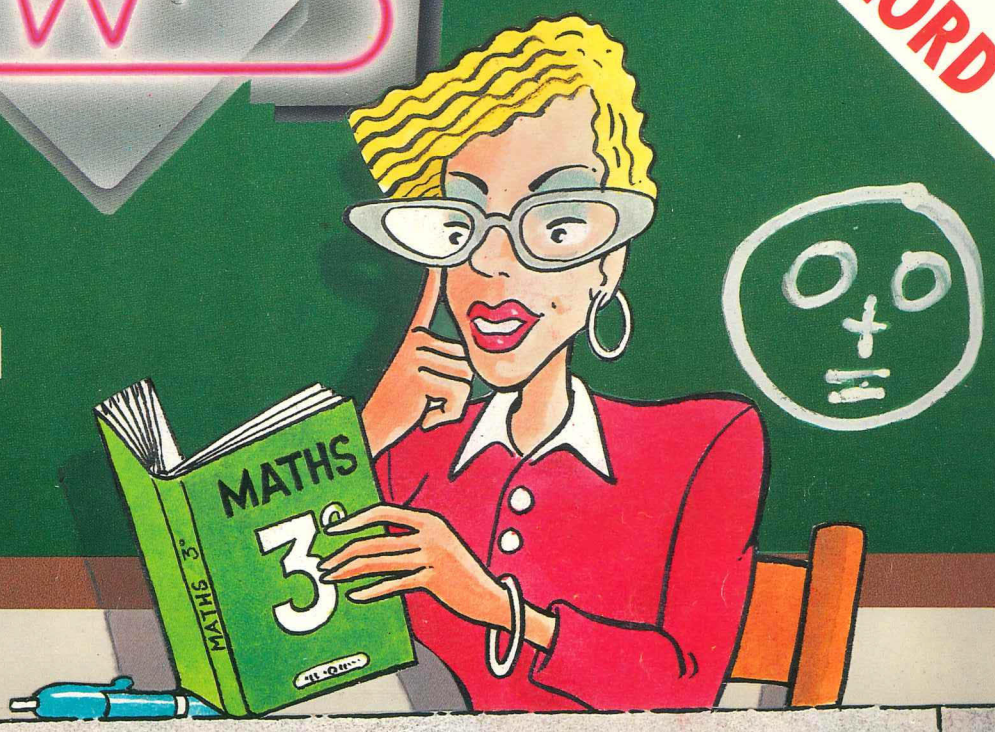
Micro NEWS

WAOUHHH!

EXCLUSIF IRON LORD

PORNO/MICRO

SIGNEZ LA PETITION ET GAGNEZ LES CADEAUX



INITIATION

BLANCHE-FESSE ET LES SEPT BUGS

EFFEUILLAGE

LES NOUVEAUX AMSTRAD

EXHIBITION

ARCHIMEDES

CONFESSIONS

12 PAGES DE TOP SECRET

LEROUGE

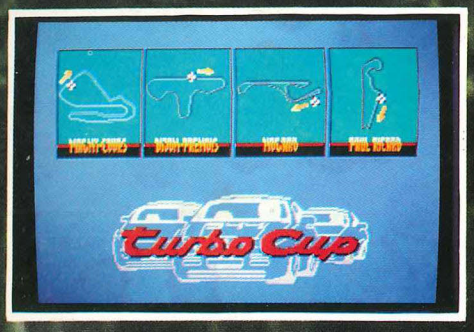
N°14
OCTOBRE 1988

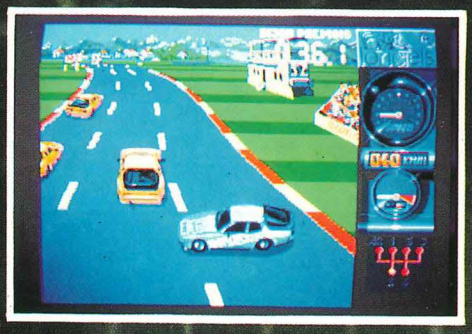
M 2843 - 14 - 19,00 F

3792843019000 00140

Belgique : 139 FB - Suisse 5,50 FS - Canada : $ 6,15

avec René Metge, en





PHOTOS ATARI

199 Frs* toute version cassette

249 Frs* toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
C 64/128
SPECTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC 1
THOMSON TO16
TANDY PC
et tous les compatibles PC disquettes 5 1/4 et 3 1/2

* Prix moyen constaté

RENÉ METGE
Paris-Dakar 1981 : 1er
Touriste Trophy 1983 : 1er
Paris-Dakar 1984 : 1er
Paris-Dakar 1986 : 1er
Turbo Cup Porsche : 1er

trez dans la course !

Turbo Cup

"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.
Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."

René Metge

Sortie Nationale
28 OCTOBRE 1988

Turbo Cup

loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

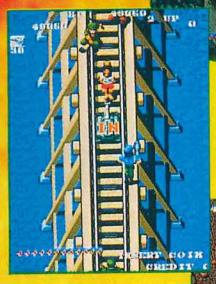
N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
ORDINATEUR .....
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

ACTION D'ARCADE



L'equipe SNK vous presente un des plus grand succès de jeu d'arcade maintenant disponible en version pour micro-ordinateur. Ce jeu palpitant à plusieurs niveaux se dèroulant verticalement vous entraîne au coeur des jungles et des villes en ruine d'une nation aux mains d'un cruel oppresseur. Votre but; la liberté ...Le seul moyen d'y parvenir: la guérilla!

GUERRILLA WAR™

SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.

COMMODORE
AMSTRAD

Imagine
the name of the game®

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

SOMMAIRE

ABONNEMENT
PAGE 72

Couverture Jacques Lerouge

Directeur de la rédaction: Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef : Olivier Fontenay
Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
Directrice de la publicité : Isabelle Berté - Tél.: 47.00.22.11
Maquette : Jean-Marc Gasnot
Mise en page: Raynald Cheminelle
Ont collaboré à ce numéro : Raynald Cheminelle, Bruno Ferret, Igor Lefeuvre, Jean-Michel Maman, Stéphane Schreiber, Marc Seyot, A. Venturman, O. Zalid.
Correspondants à l'étranger : Mina Cosnefroy (U.S.A), Fuminori Takahashi (Japon), Dennis Hemmings, Mark Smith, Tony Takoushi (G.B), Gérald Van Halteren (Belgique)
Illustrations : Carali, Lerouge.
Photos : Herbert Chemot
Photos du dossier : OSSIA
Photogravure : Photocop - 43.55.04.10
Impression : Paris Europe Impression
Dépôt légal : ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Distribution NMPP
Édité par Sandyx S.A au capital de 250.000 F - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris.
Tél: **43.38.32.32**
Télécopie : 47.00.21.51
Directeur de la publication : Jean-Michel Berté

Copyright MICRO NEWS, Paris 1988

ÉDITO 6
NEWS 6
LES TOPS DU MOIS 23
TOP SECRET 40
DOSSIER SPORT ET MICRO 58
COURRIER DES LECTEURS 70
LES SOFTS DU MOIS 93
ADAPTATIONS 112
CONSOLES 114
SAMOURAÏ MICRO 121
ROCK AND SCROLL 124
BLANCHE-FESSE ET LES SEPT BUGS 126
PROFESSEUR ST 128
DOCTEUR AMIGA 136
BD CARALI 141
ARCHIMEDE LE BARBU 142
ABONDOS 144
CAPITAINE PIXEL 147
ÉDUCATION 152
INSERT COIN 154
PETITES ANNONCES 158
DERNIÈRE MINUTE 161

EDITO

LA PROF N'A PAS DE CULOTTE

C'est sympa comme titre pour la rentrée, non ? Après tout, vous méritez bien une compensation, c'est pas toujours drôle d'aller en classe.
Ça fait un peu titre de film porno, mais au point où on en est...
D'ailleurs Lacan (le célèbre psychanaliste) disait que les films pornos constituaient un événement sociologique d'une portée considérable, beaucoup plus important que la guerre du Viet-Nam qui sévissait alors. Les titres de certains de ces films mériteraient d'ailleurs d'entrer dans l'histoire du surréalisme : "20 000 vieux sous mémère", "L'arrière-train sifflera trois fois", "Ça glisse au pays des merveilles".
Ouf, j'ai réussi à placer une référence culturelle. Vous pourrez toujours montrer ça à vos parents. Excellent alibi lorsqu'ils commenceront à hurler en voyant la couverture.
Zut, j'ai oublié le meilleur titre : "Blanche-Fesse et les sept mains", que vous pourrez d'ailleurs retrouver en page 126. Un conte de fée d'un genre un peu spécial, mais... où êtes-vous tous passés ? Me v'là abandonné, y'a plus un seul lecteur, ils sont tous partis en page 126. Quelle bande de vicieux, j'aurais dû garder ça pour la FIN.

Jean-Michel Berté

LE PC SHOW

L'ÉVÉNEMENT MICRO DE L'ANNÉE

Le PC Show (anciennement PCW) a toujours été l'expo la plus importante de l'année. Traditionnellement, c'est en effet là que les éditeurs présentent les jeux qui seront les supers hits de Noël ! Aussi, en descendant de l'avion, je me posais trois ou quatre petites questions, du style :
- Le PC Show de cette année sera-t-il aussi riche que l'année dernière ? Y aura-t-il autant de nouveautés fabuleuses que prévu ?
- Est-ce que cette fois-ci, je vais réussir à trouver un restaurant décent dans Londres ?
- Les nouveaux Amstrad seront-ils blancs, noirs ou verts ?
- Pourquoi est-ce que j'ai pris mes lunettes de soleil au lieu de mon parapluie ?

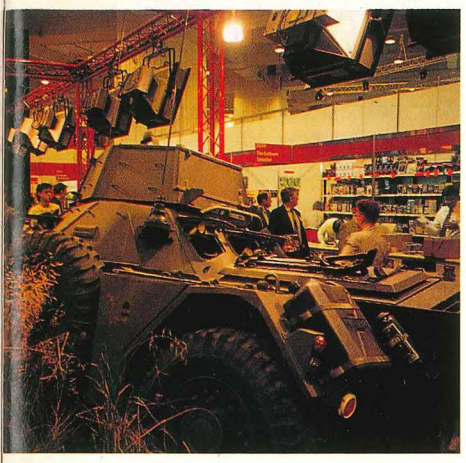
Ce qu'il y a de bien quand on arrive à Londres, c'est que, quelque soit la saison, il y fait tellement froid qu'on est sûr de ne pas s'être trompé !
Même quand on va voir le PC Show en plein milieu du mois de septembre, il vaut mieux être équipé en explorateur polaire plutôt qu'en play-boy du Club Med. Bref, ça caillait.

Après une dure journée d'acclimatation (la boite de nuit était très mal chauffée et la vodka était glaçée), ce fut enfin le début du show. Direction Earl's Court, le nouveau lieu de l'expo, dans l'ouest de Londres, un quartier pas mal d'ailleurs, y'a de bons restaurants et des pubs vraiment sympas. Le Show ouvrait à dix heures et la première journée devait être réservée aux professionnels. A priori, ça aurait dû être cool. Pourtant, toujours prudent, je me pointe à neuf heure et demi.

Et là, je suis tombé sur le cul en voyant les trois kilomètres de queue ! Heureusement, je bondis vers la caisse avec un exemplaire de Micro News à la main, je fonce et ça passe. Sinon, j'y serais encore. Là, j'ai eu un dilemme. A gauche, il y avait le hall professionnel. A droite, la partie loisirs. Au centre, la buvette. Concours : devinez où je suis allé en premier... Un petit indice pour vous aider : ça manquait de glaçons ! Bon, je ne vous aide pas plus, mais je peux vous dire que j'ai testé à fond, et que c'était pas des pré-versions. Admirez au passage la conscience professionnelle...

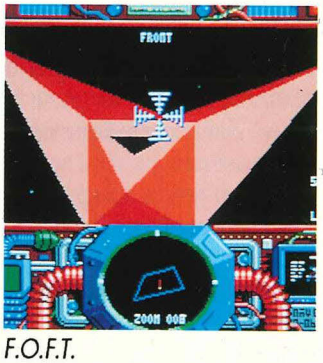
TOUS LES GRANDS DU JEU

Après, je me suis quand même décidé à reprendre le hall familial à partir du début. Immédiatement, on tombe sur **Ocean**. Impossible de le rater, c'est l'un des plus gros stands du salon, avec des posters géants de **Daley Thompson**



Ocean avait même amené un char pour Operation Wolf !

partout. Par contre, grosse déception, aucune nouveauté, mais les consoles de jeux d'arcade d'**Operation Wolf** et **Wec Le Mans**. la musique gueule à fond et ça a beau être une journée professionnelle, y'a déjà des gens qui font la queue devant les bécanes. Bref, je fuis et, ô surprise, je tombe juste à côté sur le stand **US Gold**, tellement grand que j'en connais qui l'ont cherché pendant une heure avant de s'apercevoir qu'ils étaient dedans. Là encore, c'est la déception : aucune nouveauté n'est prête, on a seulement droit aux jeux d'arcade, avec bien sûr en vedette le fameux **Thunder Blade**, extraordinaire. Une vidéo montrait aussi les prochaines sorties d'**Epyx**, mais on vous en a déjà parlé : The Games : Winter edition, 4 x 4 off road Racing, etc. Si on montrait patte blanche, on pouvait allez voir quelque pré-versions dans un bureau retiré, mais défense de toucher. On a vu **Federation of Free Traders** (alias Foft) sur ST, de **Gremlin**, dont il est serait médisant de dire qu'il est entièrement pompé sur Elite. Non, ils ont aussi piqué quelques trucs à Fondation, d'Isaac Asimov... Ceci dit, il faut bien remarquer que Foft a l'air encore mieux qu'Elite. Je sais que c'est difficile à croire, mais c'est vrai. On retrouve dans Foft tout ce qu'il y a dans Elite, en exactement pareil, mais il y a en plus quelques petits trucs, des détails, genre le survol et l'atterrissage sur une planète... Foft est quasi fini sur ST, le sera bientôt sur Amiga et PC, mais c'est pas demain la veille qu'on le verra sur 8 bits. Il arrivera, mais va savoir quand... C'est grandiose. Autres nouveautés, toujours chez Gremlin, **Technocop**, un jeu d'arcade moyen qui mélange



F.O.F.T.

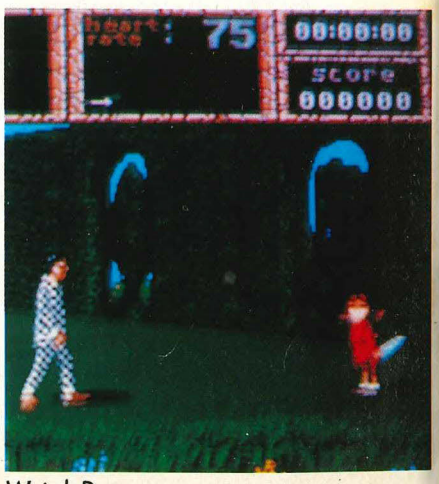
Road Blaster et Rolling Thunder, **Motor Massacre**, encore de l'arcade mais nettement plus marrant, **Gary Lineker Hot Shot**, le troisième de la série, qui est un clone avant la lettre de Hot Ball : c'est un foot vu de haut. Malheureusement, il n'a pas l'air fabuleux. Plus intéressant, un golf extraordinaire, **Ultimate Golf** (sur toutes machines, pas de panique) qui est carrément génial, avec un sprite qui occupe plus de la moitié de l'écran... On en reparlera bientôt.

F.O.F.T.ressemble un tout petit peu à Elite...

Dans le genre "défense de toucher", il n'y avait pas que les préversions, il y avait aussi les hôtesses du stand US Gold. Je ne sais pas où ils les recrutent, mais s'ils me donnent l'adresse, j'y cours. Dans le même style, Hewson et Gremlin ont fait une fête d'enfer dans une boîte de Londres. Le buffet était nul (mais le champagne très bon), la vidéo moyenne, mais les bunnies, en maillot de bain et plume d'autruche, touchaient presque au sublime. Mais je m'égare, alors on retourne au Salon.

Curieuse coïncidence, je tombe sur le stand **Palace Software**. Désolé, y'a rien à voir ! Ou plutôt si, **Barbarian II** sur C64 et en préversion sur ST, mais je vous avais montré tout ça en long et en large le mois dernier. Un grand regret quand même, **Maria Whithaker** n'était pas là.

Après un détour par la buvette (on ne se refait pas), je suis enfin sorti du carré infernal US Gold-Ocean-Palace pour tomber sur le stand **Rainbird**. J'en bave encore. Je cours, j'hurle, je menace et je finis par obtenir ce que je voulais : voir **Elite** sur ST. Je l'ai vu. Il est d'une beauté flamboyante et d'une vitesse sidérante. C'est exactement ce que j'espérais, mais en mieux : ils ont amélioré le jeu (vaisseau en 3D pleine, tableau de bord recarossé, etc), et ils ont ajoutés des trucs sympas dans la partie marchandage. Entre Elite et Foft, je vous annonce que nous allons avoir un duel d'enfer dans le prochain Micro News. Vu également **Fish**, la suite de Corruption, Jinxter et toute la bande. Il est tout aussi beau que les précédents avec quand même une certaine originalité : vous jouez le rôle d'un poisson, ce qui a rarement dû être le cas dans le passé. Je ne vous en dirai pas plus : test complet bientôt. A part ça, toujours chez Rainbird, j'ai pu voir **Frontier** (prévu d'abord sous le nom de EPT) qui devait, au départ, être une parodie d'Elite et qui est devenu un vrai jeu, dans le style Space Opera et tout et tout. Ça ressemble évidemment beaucoup à Elite mais je ne suis pas sûr que ça soit aussi bien. **Weird Dream** est un jeu d'arcade bizarre mais plutôt bien foutu. Dommage, aucune version CPC n'est prévu, mais les 16 bits sont très bonnes. **Verminator** est



Weird Dream

encore retardé et ne sortira pas avant décembre sur ST et janvier sur Amiga. **GI Hero** et **Soldier of Fortune** sont deux jeux de guerre (sous le label Firebird) qui ne sont pas terribles. Enfin, **Exploding Fist +** va bientôt sortir mais je n'ai pas pu le voir. Le stand Rainbird était incontestablement un des deux ou trois plus riches du salon, même si (personne n'est parfait) ils avaient oublié d'amener les hotesses...

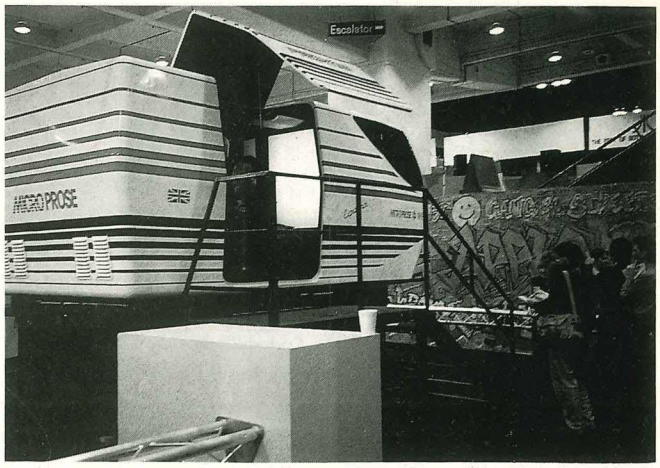
Et on continue dans la joie, la bonne humeur et la foule avec **Elite** (l'éditeur) qui avait un stand moyen. Seul truc vraiment intéressant, la version ST de **Paper Boy**, superbement adapté et toujours aussi génial à jouer. A part ça, le stand était à peu près désert, une exception dans le show. C'est alors que j'ai vu la foule qui prenait d'assaut un stand qui ne payait pas de mine, celui d'**Anco**, qui présentait son **Strip Poker II +** avec un nouveau **Data Disk** en prime. Le graphisme est somptueux sur Amiga et très bon sur ST : images digitalisées couleurs, et tout, et tout. Heu non, et rien, et rien. Mais comme d'habitude avec les strip-pokers, le jeu est dix fois trop facile et en dix minutes les deux nanas n'ont plus rien à vous cacher. Je sais qu'il y en a à qui ça fera plaisir, mais moi, je cherche toujours un poker de qualité sur ST. Comme il y avait trop de monde pour vraiment approcher le stand, j'ai eu un problème. Ben oui, ma conscience professionnelle m'obligeait à tester les deux versions à fond et chacune des nanas en détail pour voir s'il y avait pas un bug vicieux quelque part. J'ai dû avoir recours à la ruse en gueulant bien fort "hé les mecs, y'a Maria Whithaker qui fait un strip-tease en direct sur le stand de Palace". Deux secondes après, l'allée est aussi déserte. On se serait cru dans un salon français...

Allez, promis, dans le prochain numéro je vous prépare un comparatif d'enfer entre le strip d'Artworx et celui d'Anco.

J'ai vu aussi les gens de **Doomark**, qui avaient amené un très bel autobus anglais rouge du plus bel effet. Et puis, y avait aussi la marionnette grandeur nature de Maggie Thatcher qui annoncait l'adaptation officielle de **Spiting Images**, le célèbre show anglais satirique, laborieusement adapté à la française dans Nulle Part Ailleurs sur Canal + sous le nom "Les guignols". Ça vous dit quelque chose ? Non ? Moi, en tout cas, je peux vous dire que croiser Maggie au hasard d'un couloir, ça fait bizarre.

Du coup, j'ai tourné à gauche juste après le stand, ce qui m'a permis de découvrir les deux nouveaux **Cinemaware** (je ne compte pas Rocket ranger dans les nouveaux, puisque le docteur Amiga vous en parle dans sa rubrique). Il s'agit

Fright Night



tout d'abord de **Lord of the rising sun**, qui se passe dans la Japon médiéval avec les guerres et les luttes entre samouraïs et Shoguns. Assez traditionnel par rapport aux précédents, il n'en n'est pas moins superbe. Beaucoup plus original est le second, TV Sport Football, un jeu de foot Americain. Pourquoi original ? Simplement parce que le jeu vous met en scène comme spectateur d'un match de foot. Vous voyez le commentateur qui intervient, le ralenti, des vues sur le public, les interviews à la mi-temps... Quel dommage qu'ils aient fait ça avec du foot américain. Il a beau être superbe, s'ils en vendent plus de quinze en France je suis près à lire de A à Z tous les prochains numéros de la Croix...

Après ça, je suis arrivé près du stand **Microprose**. Dommage, pas énormément de nouveautés à part **Red Storm Rising** (sous-titré "Pourrez-vous arrêter l'ours russe ?"). Je n'ai pas vu le programme assez longtemps pour savoir s'il était mieux que les précédents, mais une chose est sûre, ils ont fait de grands progrès dans l'anticommunisme primaire. Ce qui était vraiment très fort chez Microprose, c'était un simulateur incroyable. Une sorte de cabine spatiale où l'on pouvait monter à quatorze ! Et hop, c'est parti. Sur l'écran vidéo géant à l'intérieur de la cabine, on suit le vol ! Mais en plus, ça bouge. Et drôlement en plus. Moi qui ai le mal de l'air, ça a été un enfer. Vu de l'extérieur, c'est carrément incroyable : la capsule remue dans tous les sens. De l'intérieur, on n'a pas l'impression que la capsule bouge. Une capsule, quelle capsule ? Vous n'aviez donc pas vu qu'on était à bord d'un chasseur ? Tout ça pour dire que oui, c'était réaliste.

Sur le stand **Psygnosis**, on pouvait voir un nouveau jeu d'aventure, super beau, en 4 disquettes sur ST et trois sur Amiga. Ça ne vous dit rien ? Bon sang, mais c'est bien sûr : **Explora**, des français d'**Infomédia**, est distribué en Angleterre sous le label Psygnosis. Il s'appelle maintenant **Chrono Quest**. Les gens d'Infomédia peuvent être fiers, ce n'est pas tous les jours que Psygnosis distribue des softs. Par ailleurs, **Aquaventura**, le nouveau jeu très beau mais un peu mystérieux de Psygnosis est quasi-terminé. Sur Amiga, l'animation est superbe. Pas de panique, on vous dira tout le mois prochain.

Sur le stand **Quicksilva**, on a vu aussi l'adaptation officielle du célèbre **Pacmania** que nous vous avions annoncé en exclusivité il y a déjà deux ou trois mois. La version Amiga est fabuleuse : presque meilleure que l'arcade, c'est dire ! Par contre, ce que j'ai pu voir de la version ST me laisse augurer le pire... D'ailleurs, quand ils ont vu la tronche que je tirais, ils ont éteint le ST vite fait en disant que la version était loin d'être finie. Bonne surprise, les versions C64 et surtout CPC ont l'air très bonnes.

FRENCHIES IN LONDON

Et puis après, je suis arrivé devant le quartier français. D'abord, **Loriciels**, dont je peux vous dire que les produits intéressent plein de gens, anglais et américains, mais chut, c'est secret. Par contre, les anglais étaient tous en admiration devant **Porsche Turbo Cup**, exceptionnel sur ST. A voir les réactions de la foule, le succès promet d'être au rendez-vous. De plus, Loriciels a fait un effort énorme en fournissant une Porsche fabuleuse (en métal, pas en plastique !) avec le jeu, et il serait étonnant que des mecs soient assez salauds pour pirater un soft dans des conditions pareilles.

Donc, ça devrait marcher à fond. Et sachez que si tout va bien, vous aurez aussi bientôt droit à un autre soft avec un "plus" de taille. Non, non, n'insistez pas, je ne vous dirai pas quoi. De toute manière, ça sera dans toutes les bonnes boucheries avant Noël. Au fait, quand je dis "boucherie", c'est une façon de parler. N'allez pas croire que le soft sera vendu avec une côte d'agneau... Par ailleurs, Space Racer, que vous connaissez tous, à reçu un très bon accueil, de même qu'Albedo de Myriads.

Ensuite, **Infogrames**, qui explosait de tous les côtés tant ses softs ont retenu l'attention du public pourtant très connaisseur. Blood, Bubble Ghost, Warlock Quest, etc. Mais attention, il y avait aussi des nouveautés, et de taille : **Tintin**, **Stunt Man**, une course de voitures détonante, etc. Beaucoup de succès pour Infogrames également avec Operation Jupiter ("Hostages", en anglais) qui a eu de très bonnes critiques, et Bob Morane Oceans ("Operation Neptune"), lui aussi encensé par les médias.

Parmi les stands les plus fréquentés, cocorico, les français de **Ubi Soft**. Le stand n'avait pourtant pas une décoration extraordinaire, juste des jeux qui tournaient, mais quels jeux ! **Iron Lord**, **Skate Ball**, **B.A.T.**, bref, tous ceux qui vous ont été présentés le mois dernier. Et bien laissez-moi vous dire que les anglais en sont restés sur le cul. Et, franchement, entre nous, il y a de quoi.

Dernier stand occupé par des frenchies, **Rebel** qui, comme son nom ne l'indique pas, est le nouveau label créé par **FIL**. Cette fois, FIL est passé à la vitesse supérieure et s'en va taquiner les plus grosses boites européennes en annonçant des adaptations de jeux d'arcade qui promettent énormément. On attendra d'avoir joué avec les versions définitives, mais à mon avis, c'est bien parti. Allez, pour vous faire baver, je vous donne les noms, tout en vous précisant que la plupart des versions ne seront pas disponibles avant janvier 89. FIL pensait les sortir pour Noël mais a sagement préféré reculer les dates pour avoir le temps de peaufiner les softs au plus petit pixel près. Rebel fera donc les versions micro de **Ninja Warrior** et **Continental Circus** (Taïto), **Gemini Wings** et **Silk Worm** (**Tecmo**), **Shinobi** (Sega), **Kid Niki** et **The Radical Ninja** (**Irem**), **Time Soldiers** et **Paddlemania** (**SNK**). Ça en fait un paquet, pas vrai ? Beaucoup de ces jeux-là sont des trucs hyper balaises, et si FIL réussi à bien les adapter, ça va faire des cartons fabuleux. Et on peut penser que FIL fera tout ce qu'il faut pour ça.

LES NOUVEAUX AMSTRAD SONT LA !

Au bout d'un moment, j'en ai eu marre de tout ce peuple qui trainait devant les jeux, alors je suis entré dans le Professional Hall (interdit aux moins de 18 ans, comme le Sicob). Je vous passe la tartine sur les softs PC, genre tableur ou traitement de texte, on s'en fout. Et hop, on court vers les stands des constructeurs. On va se faire ça du plus petit au plus grand. D'abord, **Cambridge Computer**, la nouvelle boîte de **Sir Clive Sinclair**, qui présentait l'interface Mac disponible pour son portable, le **Z88** (test prochainement). Pas grand-chose d'autre, mais ça m'a vraiment faire plaisir de revoir Sinclair dans un show. J'ai bavardé un moment avec lui, et je peux vous dire qu'il a toujours la pêche et le moral. Il croit énormément au portable et il espère d'ailleurs un bon succès en France. Passons à Accom, qui avait fait très fort avec l'**Archimedes**. Toujours peu de softs disponibles, mais énormément de machines, de démos fabuleuses et surtout, des programmeurs qui développent à tour de bras sur la machine. C'est bon signe, les cocos, c'est bon signe. Allez, juste deux trucs au hasard, **Corruption** de **Rainbird** est dispo, et on aura bientôt un ensemble de softs musicaux infernaux. Je suis bien resté une heure à écouter les démos. Après, j'ai vu un compilateur basic (j'en ai vu un aussi pour le basic 2 des PC 1512, pendant que j'y pense), et quelques jeux supplémentaires, mais aucun du niveau de Zarch ou de Conqueror. Et puis bon, tel le valeureux plumitif errant, j'ai repris mon petit tour.

Tiens, ils ont aussi mis une buvette dans la partie professionnelle. N'écoutant que mon devoir, j'ai préparé un comparatif complet que nous publierons dans un prochain numéro. Bref, ne nous égarons -hips- pas. **Commodore** avait un stand magnifique. Un gigantesque escalier s'ouvrait vertigineusement vers la plate-forme supérieure. Enfin, vertigineusement à deux mètres de haut, n'exagérons rien. Quel dommage seulement qu'il n'y ait pas eu de nouveautés importantes, mais bon, c'est pas grave. Par contre, je peux vous dire qu'il y avait foule autour des A500 et des 2000. Les anglais viennent enfin de découvrir l'Amiga, et ça leur a fait un choc. Pas moyen de tenir plus de trois minutes dans le stand tellement il y avait de monde. Du coup, avant d'aller chez Atari, j'ai été retesté la buvette. Hein ? Ben oui, comme dit le dicton "Cent fois sur le comptoir remet ton litron". Et croyez-moi, autant on se les gelait dans Londres, autant les milliers de personnes qui se pressaient dans le show ont fait monter la température dans Earl's Court.

Atari avait le plus grand stand du salon. Grosse déception, il n'y avait pas de nouvelles machines. D'autant qu'Atari a encore annoncé une nouvelle machine : un compatible PC de la taille d'un walkman ! Mais d'ici à ce qu'on le voit, on en a encore pour deux ou trois salons. Par contre, ce qu'il y avait de sympa, c'est un énorme hall avec plein de jeux qui tournaient sur des ST. J'ai même vu **Sorcery** version ST, de **Virgin**, mais je suis énormément déçu : c'est le même que sur CPC...

On en arrive enfin au stand le plus attendu du salon. Je sais que j'aurais dû commencer par cela, mais que voulez-vous, j'aime bien

entretenir le suspense. Bon, OK, c'est vrai, je craque, il y avait les nouvelles machines. Et pour tout dire, certains privilégiés avaient même eu la chance d'être admis à les voir la veille. Allez, je vous raconte tout dans le détail, sans plus tarder. Je précise que tout ce dont je vais vous parler répond au terme générique de compatible PC. D'abord, dans l'univers purement professionnel, il y a la série des **PC 2000**. Le **PC 2086** est un compatible PC, avec processeur 8086 et 640 Kram. En version deux drives et VGA, il vaut 17 000 francs environ. Ensuite, le **PC 2286** est un AT avec micro-processeur 80286, 1 méga de mémoire, Windows 286, MS DOS 3.3, etc. Très belle bête, il vaut 22 000 francs environ en duo-disk et VGA. Pour finir, voici la Rolls-Royce des ordinateurs, peut-être même le plus puissant du monde, le **PC 2386**. Il faudra faire un test précis, mais les caractéristiques de la machine en font (sur le papier) un concurrent du Compaq

PC200

386. Allez, inutile de vous faire baver d'avantage : micro-processeur 80386 à 20 Mhz, 4 mégas de mémoire vive d'origine (extensible à 16 mégas directement sur la carte-mère !), 64 ko de mémoire-cache à 35 ns, ce qui équivaut à un quasi no-wait-state, drive 3 1/2 d'une capacité de 1,44 méga, MS/DOS version 4.0 (avec interface graphique), disque dur 65 mégas ultra-rapide, Windows 386, une souris Microsoft (enfin !), la dernière version du GW Basic, 5 connecteurs format AT et, j'allais presque oublier d'en parler, un moniteur VGA qui accepte les modes CGA, EGA, MDA, Hercules et, bien entendu, VGA ! Une véritable symphonie de couleurs et une rapidité incroyable.

On croit rêver. C'est carrément l'un des plus beaux micros pro que j'ai jamais vus dans ma vie. En plus, il est beau, un peu mastoc peut-être mais d'un design original et recherché. Amstrad est revenu sur ses quelques erreurs passées (genre GEM ou souris non compatible Microsoft) et nous sort une bécane extraordinaire à un prix stupéfiant : environ 35 000 francs pour le PC 2386 VGA avec disque dur. Seul inconvénient, la série des 2000 ne sera pas disponible en quantité avant janvier. Si vous aviez l'intention d'acheter un AT quelconque, laissez tomber, ça vaut vraiment le coup de patienter jusqu'au début 89. Nulle part ailleurs vous ne pourrez trouver un pareil rapport puissance/prix. Comptez facilement 10 000 francs de plus pour la machine la plus proche.

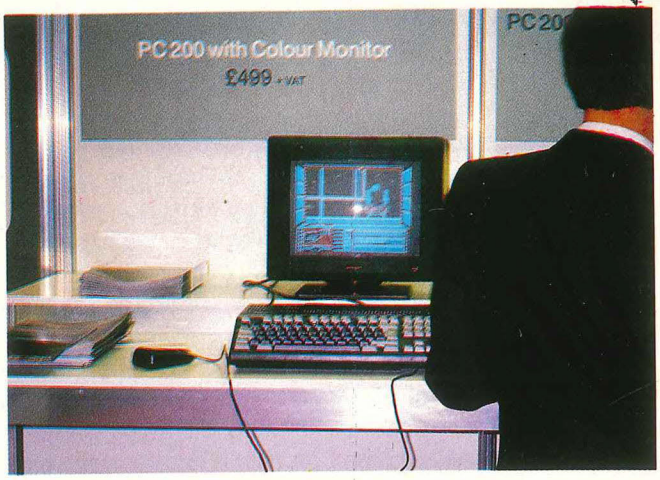
Mais Amstrad nous avait réservé une deuxième surprise, celle du **Sinclair PC 200**, un compatible PC familial qui possède 512 Ko ram et un 8086 (un vrai16 bits, ce qui n'est pas le cas de beaucoup de ses concurrents). Contrairement à ce que certaines sources anglaises avaient laissé filtrer, ce PC ne dispose pas de mode graphique spécial. Non, c'est un PC fa-mi-lial ! Il est fourni au choix, avec ou sans moniteur (dans ce cas, il se branche sur la télé) et un lecteur 3,5 pouces intégré. Marché visé : celui des étudiants, des cadres

PC200

ayant besoin de travailler à la maison, des jeunes travaillant également sur PC à l'école et qui veulent jouer et bosser chez eux. Il récupère tous les softs sur PC qui tournent avec 512 ko. Du coup, vous bénéficiez d'entrée d'une bibliothèque incroyable. Je vois les mauvaises langues qui s'agitent déjà dans mon dos. Non, le PC 200 n'est pas une mauvaise machine de jeu : ce n'est pas une machine de jeu mais autre chose. Et effectivement, pour tous ceux qui n'ont pas les moyens de se payer un Mac (soit 99% des gens), un PC est l'engin idéal pour bosser à la maison. Résultat des courses : n'achetez pas un PC 200 si vous voulez surtout jouer et, de temps en temps, bosser. Par contre, si vous voulez faire des choses intéressantes avec une bécane (taper une thèse, écrire des bouquins, programmer, faire des maths, etc) et, de temps en temps, vous délasser en jouant, prenez-le ! Il n'est pas cher (environ 3300 francs sans moniteur), et il ne vous décevra pas.

Aïe. Je m'aperçois qu'il va falloir conclure et que j'ai oublié de vous parler de trois cent milliards de nouveautés. Que voulez-vous ? J'ai ramené assez d'informations pour vous faire 20 pages sur le PC Show, mais le temps que je les écrive, le canard prendra une semaine de retard. Déjà que l'imprimeur me regarde d'un sale œil depuis que je lui ai dit que je voulais absolument que le reportage passe dans ce numéro-là... Allez, on se fait une petite conclusion relax et on vous raconte tout, mais alors tout, le mois prochain. Toutes les nouveautés seront testées à fond, avec des interviews, des rumeurs, des scoops, des potins...

Conclusion première de ce PC Show, la frustration. La moitié des éditeurs présentaient des jeux qui ne sortiront que dans un mois ou deux, donc loin d'être finis. Du coup, sur la plupart des stands, on s'éclatait avec les consoles d'arcade, c'est tout... Il va falloir attendre encore quelques semaines, mais les logiciels qui vont sortir sont carrément extraordinaires : tous les éditeurs (ou presque) ont au moins un jeu génial sur le point de sortir : Operation Wolf chez Ocean, Elite chez Rainbird, Afterburner chez Activision, Iron Lord chez Ubi, Tintin (et les autres) chez Infogrames, Turbo Cup chez Loriciels, etc. Les éditeurs de softs ont, globalement, atteint un stupéfiant niveau de qualité. Je peux vous assurer que l'hiver sera vraiment très chaud et, phénomène plutôt intéressant, la plupart des éditeurs français sont dans la course. Et ce PC Show restera aussi dans la petite histoire de la micro-informatique comme celui de l'annonce de la série des PC 2000 d'Amstrad...



PC 200

Olivier Fontenay

TOUJOURS PLUS

Voici encore plein de news pour tous ceux qui n'auraient pas eu leur dose mensuelle :

- Les Bit Map Brothers, les géniaux programmeurs du fabuleux **Xenon**, chez Melbourne House, viennent de créer **Speedball**, une sorte de Hot Ball futuriste, un match de foot de l'an 2000 où les joueurs peuvent aussi ramasser des options, genre laser, etc. Ça sortira chez **Image Works**, le nouveau label 16 bits de Mirrorsoft.
- Le fabuleux **Barbarian**, de **Psygnosis**, vient d'être adapté sur 8 bits par Melbourne House. La version C64 est fabuleuse et ressemble presque à de l'Amiga. La version Spectrum est sûrement le meilleur jeu qui soit jamais sorti sur cette bécane. Quant à la version CPC, personne ne l'a encore vue... Par ailleurs, **Melbourne** travaille activement sur **War in Middle Earth**, le deuxième volet de la fabuleuse trilogie de Tolkien, le Seigneur des anneaux. Cette fois-ci, le jeu est un arcade/aventure et il sortira d'abord sur les 16 bits.
- **Gremlin Graphics** prépare un **Disney Olympics**, un logiciel de sport qui mettra en scène tous les personnages de Walt Disney : Mickey, Donald, etc.

SEGA SE REFAIT UNE VIRGINITÉ

La distribution de Sega en France, en Angleterre et en Allemagne est reprise par Virgin, la célèbre compagnie de disques anglaise qui avait déjà un pied dans la micro avec Leisure Genius, Mastertronic et Virgin Games. Virgin annonce également l'ouverture d'une "megastore" sur les Champs-Elysées qui proposera sur 4000 m2 des disques, des cassettes vidéo et des logiciels. Pour les utilisateurs Sega, il ne devrait pas y avoir de changement notable. Les 26 nouveautés promises sortiront comme prévu : Out Run 3D en septembre ; Shinobi, Double Dragon, Aztec Adventure, Thunder Blade et Monopoly en octobre/novembre ; Rambo 3 en octobre, en même temps que le film.

La hausse du yen ne sera pas répercutée sur les prix Sega, la console de base restant à 990 F et les membres du Club devraient recevoir très bientôt un mailing.

En Angleterre, £300 000 seront dépensées pour une campagne publicitaire télévisée et, en France, Virgin sera le sponsor d'une émission T.V. déjà connue.

SEXXOS : DIVA UND FLYING SAUCERS

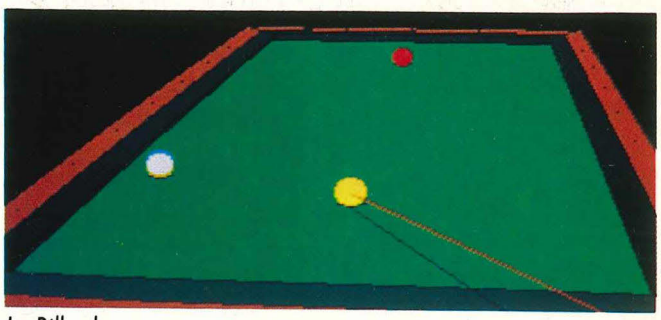
Wagner aurait adoré...
A peine la porte ouverte, je tombais en arrêt devant une scène insolite. Cécile Peyronnet, l'attachée de presse d'Exxos/Ere Informatique, était debout dans le couloir, deux hommes agenouillés à ses pieds. Pas n'importe qui : Emmanuel Viau et Philippe Ulrich en personne, les infâmes géniteurs des exxosseries qui hantent désormais le monde de la micro. Le dialogue rappelait le film

Pinball Wizard

"La Cage aux Folles" : "Ne pars pas, maîtresse !" Elle répondait, sublime : "Le public m'attend !" J'allais chercher une boîte de kleenex et je m'informais. Nous avions déjà révélé que Cécile Peyronnet est aussi chanteuse d'opéra. Les vocalises marchant très fort, elle ne peut plus mener de front ses deux carrières. Jugez plutôt : elle rentrait de six mois de tournée et préparait "Platée", de Rameau, qui sera joué en janvier au Théâtre Royal de Versailles (prix des places : 5 ans d'abonnement à Micro News, on est prié de s'abonner avant) ; en juin, ce sera "Carmen" à Bercy (carrément) et en juillet, "Tarare", au Théâtre des Champs-Elysées. Elle a également joué dans la nouvelle super-production de Claude Berry, financée avec l'argent de "Manon des sources" et mise en scène par Milos Forman : "Valmont", d'après "Les liaisons dangereuses".
Donc, elle quitte la micro, on commence à comprendre pourquoi. Il y a pire : je ne sais pas si c'est à cause de ses activités, mais elle avait ce jour-là dans les yeux un éclat que je ne lui connaissais pas. De plus, elle était hyper bien sapée, avec un très beau tailleur. Son côté B.C.B.G. allié à cette flamme passionnée la rendait... hum... argh... rhaa... je tombais immédiatement à genoux avec les deux chefders :
- Maîtresse, ne pars pas !
- Mais je ne pars pas à la seconde, tiens, je vais te présenter celle qui me succède. Voici Nelly Desclaux.
- Ach, gut... gut... Very interesting... Messieurs, vous pouvez ranger vos kleenex ! Une de perdue...
Tout ce beau monde m'escorta ensuite vers les ordinateurs pour me montrer un jeu intitulé... **Strip-tease** ! Emmanuel Viau me précise aussitôt : "Ce sera un strip-poker, mais pas vulgaire."
Mais justement, ce qui est bien

Temple of the Flying saucers

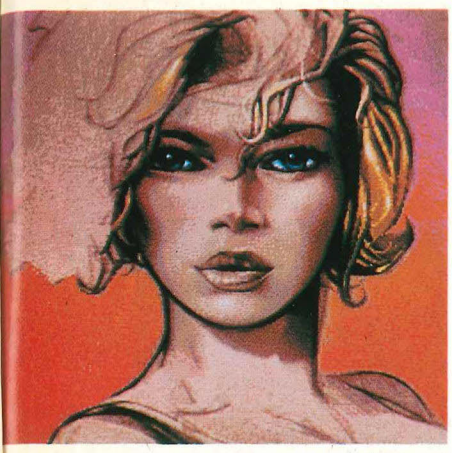
dans un strip-poker, c'est la vulgarité ! Dans l'érotisme, qu'est-ce qui est vulgaire, qu'est-ce qui ne l'est pas ? Pas évident. Par contre, quelle est la différence entre l'érotisme et la pornographie ? Là, il y a une réponse officielle : c'est porno si l'on voit un sexe en érection. Crac, boum : clair et net ! La réponse officieuse, c'est : les films érotiques sont fait pour ceux qui n'osent pas aller voir les films pornos. Les films pornos sont supposés être vulgaires, les films érotiques pas, mais qu'est-ce qu'on s'y ennuie... Enfin, ce sera peut-être bien, Strip-tease, je n'en ai vu qu'une image, sympa d'ailleurs. Ça sortira sur Amiga, ST, PC et sous le label Ere Informatique.



Le Billard

Ensuite, vint un jeu de billard intitulé modestement **Le Billard**, ce qui sous-entend que tous les concurrents peuvent être mis au vide-ordures. Voyons, voyons... Oh, mais là par contre, on nage en pleine vulgarité. Ecoutez plutôt. On y parle de frottements, de bandes, de cœfficients de glissement et de roulement et même - tenez-vous bien, parce que là on bascule carrément dans la pornographie- de fausse queue. On a

ORDIVIDUEL
TEL. : (1) 43.28.22.06 Agréé AMSTRAD - THOMSON - ATARI
PROMO
JEUX OLYMPIQUES
1 ORDINATEUR + 1 TÉLÉ
POUR 6490 F TTC
Soit 1 ordinateur 520 ST
+ 1 écran couleur
+ interface télé
+ 4 logiciels
(traitement de texte,
1 créateur de dessin, 2 jeux)
+ 1 joystick
+ de 1000 LOGICIELS
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE
20 - 22 RUE DE MONTREUIL
94300 VINCENNES
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI DE 10h30 à 13h30
et de 15h à 19h LE SAMEDI DE 10h30 à 19h



Strip-tease

beau m'expliquer qu'il s'agit d'une déchirure du tapis vert avec la queue de billard, je n'en démord pas. Il y a érection (1,50 m !), donc il y a délit.

Et moi qui pensais me trouver dans une maison honorable... Eh bien dites donc, vous parlez d'une surprise. Un strip-tease, des fausses queues... ça m'a plutôt l'air d'être un lupanar, chez les Exxos Brothers.

- Mais pas du tout, regardez, nous avons rallongé la mini-jupe de la minette sur l'écran de présentation de Macadam Bumper, ceci pour l'exportation américaine dans la version Apple 2GS : **Pinball Wizard** (en anglais dans le texte).

- Eh ben dites donc, qu'est-ce que ça devait être avant !

- Et Blood et Warlock Quest vont sortir sur l'Amiga.

- Oui, oui, oui... Camouflage tout ça, on ne m'y reprendra plus.

- Et aussi, nous avons supprimé l'image de la femme nue à la fin de Captain Blood, toujours sur la version export pour le GS.

- Et là, qu'est-ce que je vois là ? C'est ce fameux jeu dont nous avions déjà parlé dans Micro News et dont le scénario a manifestement été écrit sous l'emprise de la drogue. Drogués, en plus !

- Euh oui, c'est le jeu en question. Il s'appellera **Purple Saturn Day**.

- Purple Saturn Day ! On croirait les paroles d'une chanson de Jimi Hendrix, vous voyez bien, ce n'est pas sérieux tout ça. Et qu'est-ce qu'il se passe là, à la fin du jeu ?

- Euh, si on allait faire une promenade... Beau temps pour la saison, pas vrai ?

- Qu'est-ce que c'est que ce foutoir sur l'écran ?

- Euh ben, voilà... Voilà, voilà, eh, eh... Alors, si vous complétez le jeu, vous avez le droit de vous unir avec l'une des héroïnes, humaine ou extra-terrestre. Lorsque vous reprendrez le jeu, le calendrier interne se sera écoulé et le temps aura passé.

- Mouais, et qu'est-ce que c'est que ce petit monstre hideux qui tient la martienne par la main ?

- Euh, c'est mon fils, j'ai conclu avec la martienne.

- Quoi ! Mais c'est immonde, je n'ai jamais rien entendu d'aussi dégueulasse. Conclu, mon c...! Je ne resterai pas une seconde de plus dans un pareil endroit, c'est un scandale !

- Attendez, vous n'avez même pas vu **The temple of the flying saucers** !

- Mais si, on avait été les premiers à en parler.

- Oui, mais il a évolué depuis. Tenez, lisez le scénario.

(Trois minutes, plus tard...)

- C'est pas possible, je ne peux pas imprimer des trucs pareils dans Micro News. Vous allez vous faire interner, mon vieux. Allez, allez, moi je m'en vais pendant qu'il en est encore temps. A la prochaine fois. Arrivederci !

Jean-Michel Berté

FOLIES FRENCHIES

DELPHINE SOFTWARE EST NÉ !

Quand je suis arrivé devant la porte, ça m'a fait tout drôle. Impossible de vous dire pourquoi, mais j'avais l'impression d'être dans un autre monde. Ce n'était quand même pas à cause de cette façade cossue du boulevard Haussmann ? Non, vraiment, je ne vois pas pourquoi ! A moins que... C'était peut-être la Rolls-Royce qui était garée devant la porte... C'est bien la première fois que je vais visiter une boîte de logiciels français dont le patron roule en Rolls.

LOGICIELS DE LUXE

Delphine Software a été créé par la célèbre maison de disques Delphine. Pour vous donner une idée, Delphine est l'éditeur de Richard Clayderman et de Nicolas de Angelis, entre autres. Bon, je vais pas vous faire une tartine sur les deux musiciens en question. Enfin, je comprends qu'ils ne crachent pas dans la soupe : à l'heure actuelle, Delphine a vendue la bagatelle de 110 millions de disques dans le monde entier. Et puis Clayderman, c'est peut-être pas ma tasse de thé (c'est pas assez hard...), mais je ne remettrais pas en question l'ensemble de ses qualités artistiques ainsi que celles de son team.

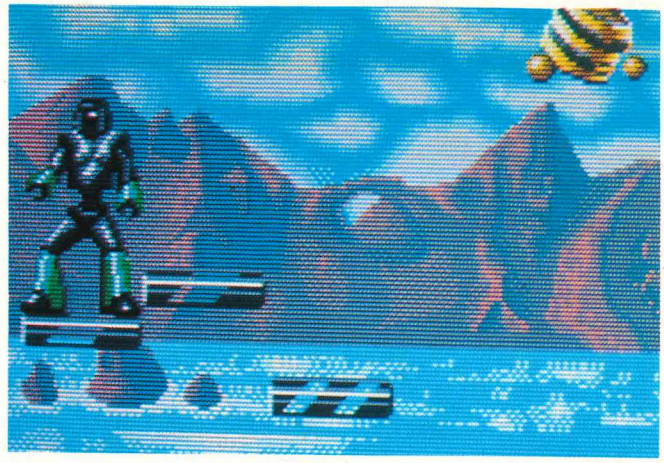
Accessoirement, je signale en passant que Delphine possède également une dizaine d'agences de mannequins (je suis candidat pour un reportage sur le terrain. Quand ils veulent...) et que, quand la Rolls s'avère trop encombrante, le patron prend sa Testarossa...

C'EST D'UN CHIC

Quand on entre dans les locaux de Delphine, après avoir montré patte blanche, on en reste sur le cul. Il y a des disques d'or sur tous les murs, on ne voit que ça. Remarquez, ça permet de faire des économies de papier peint...mais c'est vraiment l'enfer : un moment, je me suis paumé dans les locaux. Au hasard, j'ouvre une porte. Pas de chance, un placard à balais. Mais qu'est ce que je vois au milieu des brosses et des seaux ? Ben oui, trois disques d'or ! Après, j'ai quand même réussi à trouver mon chemin (je rassure tous ceux qui se feraient du souci pour ma petite santé), mais heureusement, parce que je referais pas ça tous les jours...

SOUS LES TOITS

L'arrivée dans les locaux de Delphine Software proprement dit surprend aussi. Mis en condition par les premiers étages, on s'attendait au luxe, au clavier en argent, aux esclaves dévêtues éventant les programmeurs allanguis à la recherche de l'inspiration... Non. Ça ressemble...à une salle de programmeurs, tout simplement. Aucun luxe ostensible, pas de muses évanescentes, ou alors ils les avaient cachées avant que j'arrive... Non, simplement des programmeurs comme tous les autres, qui ne roulent pas spécialement sur l'or mais qui essaient de faire les plus beaux jeux du monde, comme tous les autres. Mais eux, ils vont peut-être réussir. Laissez-moi vous dire qu'une semaine après, je ne suis pas encore remis de mes émotions...



Bio challenge ▲

CASTLE WARRIOR ET BIO CHALLENGE

Le PDG de Delphine Software, c'est Paul de Senneville, très connu dans le show-biz. Mais le vrai patron de Delphine, au niveau des softs, c'est Michaël Sportouch, un ancien journaliste qui est aussi étudiant en gestion. Il pos-

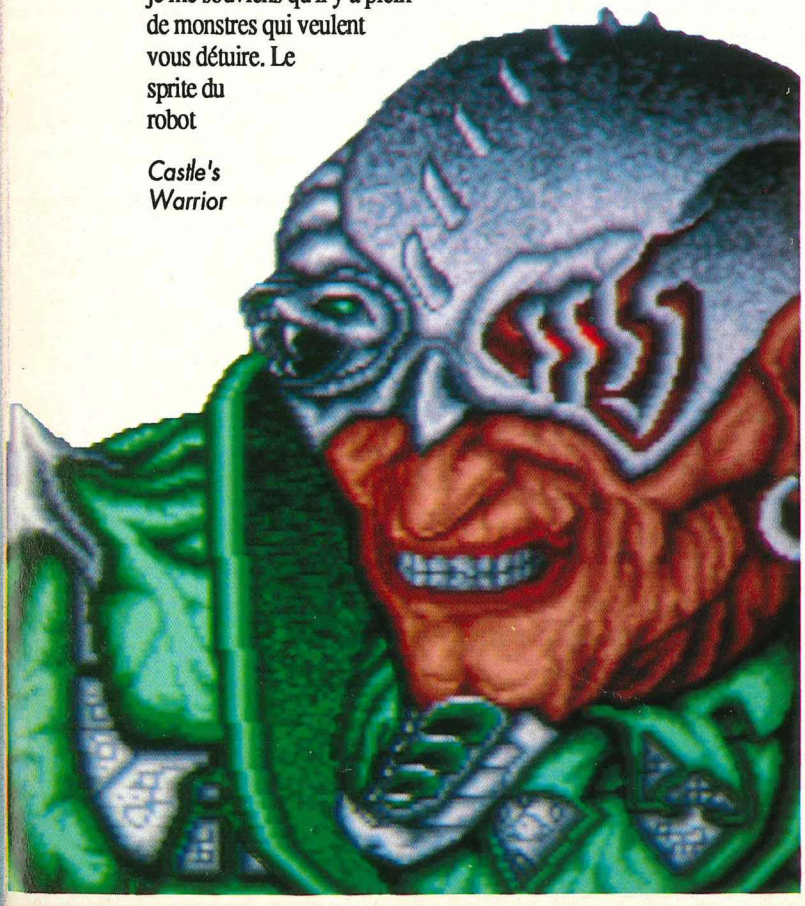
sède 33% de la branche logicielle de Delphine. C'est lui qui a conçu les nouveaux softs, avec une stupéfiante équipe de programmeurs et de graphistes stupéfiante (entre autres l'équipe de Space Harrier version ST). Pourtant blasé par le test de quelques milliers de logiciels, j'en suis ressorti traumatisé. Une seule question dans mon esprit : quand est-ce que les jeux seront finis, que je puisse passer mon temps à y jouer ?

160 COULEURS SUR ST

Le premier jeu de Delphine s'appellera **Bio Challenge**. Je suis absolument désolé, mais je ne me rappelle plus très bien du scénario. J'ai une excuse : pendant que Michaël me l'expliquait, j'étais en train de jouer avec une préversion du premier niveau. Il a fallu trois personnes pour m'arracher le joystick des mains. Vous incarnez un robot qui est censé faire je ne sais plus trop quoi, mais attention, je me souviens qu'il y a plein de monstres qui veulent vous détuire. Le sprite du robot est magnifique et gigantesque. Et puis, j'avais oublié de vous le dire : Bio Challenge est un jeu d'arcade très rapide en... 160 couleurs ! Un tour de force. Une première mondiale d'une beauté... J'en venais à ne plus regretter l'absence des nymphes que j'avais un moment espérées. Au fait, je ne vous ai pas dit non plus que Bio Challenge dispose d'un scrolling horizontal hallucinant de souplesse. Oups, encore un détail, c'est un scrolling différentiel, à quatre niveaux différents. J'ai failli démonter la bécane pour voir s'ils n'avaient pas mis un Amiga à la place...

Mais attendez, tout ce que je viens de vous dire n'est que broutille et billevesée par rapport à la qualité de l'animation. Bio Challenge est mieux animé que beaucoup de dessins animé qui passent à la télé. Chaque animation est décomposée en un nombre incroyable de mouvements. C'est tout simplement phé-no-mé-nal ! Le jeu est en partie inspiré du célèbre Mario Bros sur Nintendo : il y a des plate-formes, des monstres à éviter, des bonus, etc. Mais Bio Challenge est cent fois meilleur que tout ça. Impossible ici d'entrer d'avantage dans les détails, mais je peux vous assurer que Bio Challenge risque bien d'être "le" jeu de la fin de l'année. (Prévu fin novembre sur ST et Amiga)

Bio Challenge ▲



Castle's Warrior

LE RETOUR DE DRAGON'S LAIR

On va aller plus rapidement sur **Castle's Warrior**, non pour des raisons de qualité mais parce qu'il est moins avancé. C'est une sorte de remake de Dragon's Lair, donc avec plein de niveaux, mais avec des sprites gigantesques, une animation parfaite et surtout un angle de prise de vue original : vous voyez votre guerrier de dos. J'ai vu le premier tableau, stupéfiant par son scrolling à quatre niveaux : plafond, sol et murs scrollent pour vous donner l'impression de mouvement. Génial. Moins original que Bio Challenge, Castle's Warrior va certainement être un truc d'enfer malgré tout. De toute manière, dès qu'il y a de nouveaux niveaux de prêts, je retourne les voir et je vous tiens au courant, ok ?

(Sortie prévue en décembre sur ST, version Amiga prévue)

ET LA MUSIQUE ?

A la fin, j'ai posé une question idiote ! J'ai dit "Ce sera quoi la musique des softs ?". Ils ont tous commencé à se marrer doucement. Et puis, ils m'ont emmené au studio. Là, je suis tombé sur Jean Baudlot "himself", compositeur professionnel ultra célèbre. Tenez-vous bien, c'est lui qui a fait les musiques des jeux sur Amiga (il s'est aussi acheté un Archimedes, pour le plaisir. Si jamais vous connaissez des softs musicaux de qualité sur Archimedes, contactez-nous, ça lui ferait plaisir). La musique qu'il a créée est tout simplement indescriptible. Sérieusement, je ne préfère pas vous en parler. Tout ce que je pourrais dire ne traduirait que trop faiblement la claque gigantesque que j'ai pris en l'écoutant. Allez, je ne vous en dis pas plus, c'est tellement génial qu'on ira faire un reportage rien que pour ça.

Un mot pour conclure. Ces deux softs devraient sortir avant Noël si tout va bien. Si jamais vous êtes programmeurs, graphistes ou scénaristes, sachez que Delphine est intéressé par les nouveaux talents. A vous de voir... Contactez Delphine Software, 150 BD Haussman, 75008 Paris. Tel : 49 53 00 03. Appelez-les de notre part, vous serez bien reçu...

Olivier Fontenay

LA PÉTITION MICRO/PORNO

- Ah les jeunes ne sont plus ce qu'ils étaient...

- A qui le dites-vous mon Général. L'autre jour, je lisais dans un journal régional la rubrique "Faits divers" ; et bien la plupart des cambrioleurs et détrousseurs de voitures qui s'étaient fait prendre avaient moins de 15 ans et l'un deux sortait même de Fleury-Mérogis ! Le lendemain, une amie institutrice m'a raconté que dans son école, des filles de CM2 se prostituaient à la sortie des cours ! Sans parler des rackets lycéens...

- Quelle époque, Vierge Marie, faites que tous ces voyous ne viennent jamais dans mon quartier !

Pendant ce temps, Henri Filippini, critique de bandes dessinées, participait, dans le journal "J'ose", à une table ronde où il essayait, avec d'autres journalistes, de comprendre pourquoi tant de journaux de B.D. se sont plantés (Gomme, Virus, Ere Comprimée, Zoulou, etc.) : "Je crois que l'erreur qui a été faite, c'est de faire des journaux qui sont des copies des journaux de notre propre enfance. Or, aujourd'hui, les mômes de 12/13 ans regardent Dallas et les films X sur Canal Plus. Les adolescents ont la mentalité et parfois même le degré de culture de bien des adultes d'il y a trente ans."

Et paf, ça c'est envoyé ! Bravo Filippini, on est tout à fait d'accord avec toi. Les jeunes ne sont plus ce qu'ils étaient et il serait temps de les traiter avec l'irrespect qui leur est dû. Y'en a marre des contes de fée à dormir debout, d'ailleurs le symbolisme à peine voilé des grands contes classiques dissimule avec peine les fantasmes les plus libidineux (voyez plutôt en page 126) !

Et la micro dans tout ça ? On y arrive... Nous pensons que si les jeunes sont beaucoup plus mûrs qu'auparavant, cela s'applique encore plus aux utilisateurs de micro qui seraient plutôt à l'avant-garde du peloton... Alors pourquoi les éditeurs ne suivent-ils pas le mouvement ? Vont-ils faire les mêmes erreurs que les éditeurs de B.D. ? Plutôt galère comme plan : tout le monde va s'emmerder et, en plus, ils vont perdre le fric qu'ils auraient investi dans les jeux de demain !

Les jeux sur ordinateurs sont souvent très violents (Opération Jupiter, Barbarian, Platoon). Ce n'est pas forcément un mal car cette violence est là, en nous, latente. Autant l'extérioriser de cette façon plutôt que d'aller dans les rues dépouiller les vieilles dames... Mais, par contre, le sexe est tenu à l'écart de la micro, un peu comme dans la B.D.

Micro News dit stop ! Ceux qui ont claqué du fric pour l'achat d'un micro l'ont fait pour s'éclater, pas pour y vivre les relents puritains du dix-neuvième siècle ! Nous ne sommes pas obsédés par le sexe (quoique...) mais nous aimerions qu'il ne soit pas systématiquement occulté. Nous attendons impatiemment les sorties d'**Emmanuelle**, de **Mata-Hari**, d'**Iron Lord**... tout en étant presque sûrs que ce sera beaucoup trop "soft". Nous demandons d'ores et déjà la mise en chantier d'une version "hard" de ces trois logiciels ! Sans parler de la B.D. **Natacha**, qu'Infogrames devrait sortir un de ces jours... Les albums sont supers mais que celui qui peut les lire sans être troublé par les jambes de Natacha nous écrive, il a gagné son entrée au monastère. Mais cette B.D. n'est pas supposée exciter la jeunesse et c'est bien là toute l'ambiguïté : les Editions Dupuis estiment ne pas pouvoir se permettre de sortir une B.D. "hot", qu'en est-il des éditeurs de logiciels ? En tout cas, pour les utilisateurs, nous ne pensons pas trop nous avancer en répondant pour eux : "Non seulement on aimerait bien, mais nous voulons, nous exigeons des versions X de nos jeux préférés !"

Alors, amis lecteurs, il ne vous reste plus qu'à remplir la pétition ci-dessous. Quand nous en aurons un bon paquet, nous irons les brandir à la tête des principaux éditeurs. Nul doute qu'ils cèderont à notre requête. Après tout, les Français sont considérés dans le monde entier comme les grands spécialistes de l'amour. Quand on sait que le principal souci des éditeurs c'est l'exportation, on peut raisonnablement penser que cette pétition risque d'être, pour eux, un chemin pavé de dollars : "Ein soft érotique, und français en plus, jawohl j'achète ! Mettez-m'en zwei de côté ! Ach, ces Français, grosse cochons !" De toute façon, au niveau de la réputation, on n'a plus rien à perdre...

Comment les éditeurs vont-ils pouvoir remercier les lecteurs de Micro News qui les auront poussés à faire des softs couronnés d'un succès international ? En offrant quelques jeux aux lecteurs qui renvoient la pétition. Combien de jeux ? Ça, on ne sait pas, vu que les éditeurs n'ont pas été prévenus de la parution de cet article. Mais on arrivera quand même à leur faire offrir des jeux, enfin à ceux qui n'auront pas eu de crise cardiaque à la lecture de ce numéro...

Pour le moment, remplissez la fiche ci-dessous et adressez-la à *Micro News (Pétition), 20 passage de la Bonne Graine, 75011 Paris.*

PÉTITION A NOUS RETOURNER

Youpi ! Bravo monsieur l'éditeur !

Je viens d'apprendre avec une profonde satisfaction que vous allez enfin assumer pleinement la venue prochaine du nouveau millénaire.

Je vous félicite pour votre décision de mettre immédiatement en chantier des jeux...disons plus adultes. J'ai ..... ans, voici mon nom et mon adresse : .....

.....

.....

.....

.....

J'ai acheté un ordinateur (ou une console) de marque : ..... pour m'éclater et pour délirer. Voici ce que je pense de Micro News : .....

.....

Alors, faites comme Micro News, la vie est trop courte pour joysticker triste, donnez-nous des jeux à la hauteur de nos fantasmes !

Dans le cas contraire, je vous laisse présumer de l'usage que vous pourrez faire de vos logiciels.

Grosses bises quand même.

Signature :

aMIE LE PRO.

AMIGA

les prix

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

A 500 512 Ko RAM + lecteur 3"1/2 + souris — **4725 F**
A 500 C A 500 + moniteur couleur 1084 — **7490 F**
A 2000 1 Mo RAM + lecteur 3"1/2 + souris — **11590 F**
A 2000 C A 2000 + moniteur couleur 1084 — **14790 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 interne A 2010	1690 F
3"1/2 externe A 1010	2090 F
5"1/4 ext. + affichage	2190 F
3"1/2 ext. + affichage	1790 F
MONITEURS	
Monochrome HR A 2024	NC
Couleur HR 1084	2990 F
Couleur HR reman. A 2080	4490 F
Couleur multi synchro	6990 F
EXTENSIONS	
512 Ko interne A 501	1095 F
2 Mo externe	4990 F
1,5 Mo int. sans mémoire	2100 F
2 Mo interne A 2052	3600 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe + cont. AMIGA A 500	6990 F
20 Mo interne + cont. PC A 2092/PC 5060	6150 F
20 Mo interne + cont. AMIGA A 2092/A 2090	6150 F
ÉMULATEURS	
PC XT + lecteur 5"1/4 A 2088 D	5600 F
PC AT + lecteur 3"1/2 A 2086 D	NC
GRAPHIQUE/VIDÉO	
Digiview	1990 F
Frame grabber N/B	8890 F
Frame grabber couleur	9350 F
Filtre électronique	2690 F
Genlocker vidéo comp. int. A 2300	NC
Genlocker vidéo comp. ext. GST 30	3390 F
Genlocker + encoder ext. GST 1000	14900 F
Encoder PAL EPAL	2590 F
Interface vidéo comp. PAL A 2032	790 F
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Tablette Easyl/500	4590 F
Tablette Easyl/2000	5390 F
Graphiscope II **PROMO**	1000 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. A4 ANGALIS	11990 F
Table traç. A3 ANGALIS	NC
Scanner CANON A4	11560 F
Scanner CANON A3	15120 F
Souris	270 F
Crayon optique	NC
TÉLÉMATIQUE	
Modem DTL 3000	6400 F
Modem DATAPHON S 21-23 D	3990 F
Émulateur ARCHOS	1190 F
Émulateur FLAMITEL	1490 F
Émulateur DIGA	990 F
SON	
Interface Midi	520 F
Perfect sound	990 F
Pro Midi studio	1590 F
Sound sampler	990 F
Visual Aural	2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		**AMSTRAD**	
120 D	1 850 F	DMP 3 160	2 290 F
LSP 10	2 790 F	DMP 4 000	3 995 F
MSP 15	4 590 F	LQ 3 500	3 990 F
STAR		**EPSON**	
LC 10	2 490 F	LX 800	2 690 F
LC 10 couleur	2 950 F	LQ 500	3 790 F
LC 24 10	4 990 F		

les promos

AMIGA 500 + moniteur couleur 1084

7490 F + GRATUIT : 1 PACK AU CHOIX

- **PACK LUDIQUE :** 3 SUPER JEUX SURPRISE
- OU
- **PACK UTILITAIRE :** DELUXE PAINT + DELUXE PRINT
- OU
- **PACK BUREAUTIQUE :** SUPERBASE + TEXCRAFT

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10 % de produit en plus *sauf promos*

EXCLUSIF : **LE DÉFI !**

PROMO -50 % SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
*sauf laser **de plus de 5 000 F.

les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

*sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

GRAPHIQUE/VIDÉO	
Aegis Animator	950 F
Aegis Draw +	1899 F
Aegis Impact	1699 F
Aegis Video Titler	1400 F
Animate 3D	1299 F
Butcher	339 F
CAO 3D	1490 F
DeLuxe Paint II PAL	650 F
DeLuxe Print	900 F
DeLuxe Vidéo 1.2	950 F
Digipaint	580 F
Dynamic CAD	1100 F
Grabbit	299 F
Page Flipper	400 F
Photon Paint	650 F
Printmaster +	500 F
PRO Vidéo	600 F
Sculpt 3D	899 F
Silver	1700 F
TV Show	770 F
Vidéoscape 3D	1549 F
LANGAGES	
Aztec C Comp.	2000 F
Climate	370 F
Lattice C 4.0	1790 F
Macro Assembleur	679 F
MCC Pascal	670 F
True Basic	1184 F
MUSIQUE	
Aegis Audiomaster	590 F
Aegis Sonix	790 F
DeLuxe Music	800 F
Dr T'S	1990 F
Dynamic Drum	450 F
Future Sound	2000 F
Instant Music	293 F
Music Studio	399 F
Synthia	950 F
X Music	950 F
BUREAUTIQUE	
DB Man	1439 F
Page Setter Fr.	1690 F
Professional Page	3690 F
ProWrite	1120 F
Scribble	750 F
Superbase Pro	1490 F
Textcraft + V1.3	300 F
VIP Professional	1400 F
Vizawrite	1490 F
JEUX	
Barbarians	250 F
Arkanoïd	245 F
Arkanoïd II	NC
Ferrari F1	260 F
Jeanne d'Arc	300 F
Explora	350 F
Faery Tale	380 F
Capone	250 F
Xenon	220 F
Zoom	250 F
Superski	230 F
Tanglewood	250 F
Sub Battle	290 F
King of Chicago	290 F
Buggy Boy	250 F
Destroyer	320 F
Ice Hockey	220 F
Pandora	250 F
Bionic Commando	250 F
Garrison	250 F
Space Racer	200 F
Chess M 2000	260 F
Bermude Project	285 F
Iron Lord	NC
Macadam Bumper	NC
Ports of Call	380 F
Roadblaster	NC
The Three Stooges	295 F
Paladin	320 F
NOUVEAUTÉS	
Pow	NC
Romb Ruster	NC
Space Harrier	NC
1sp Hang On	NC
Enduro Racer	NC
Vixen	230 F
Carrier Command	290 F
California Games	NC
Platoon	260 F
Ultima IV	280 F
Arche Cpt Blood	NC
Menace	220 F
Summer Olympiad	220 F

LES LIVRES

Amazing Computing	45 F	Intuition	350 F
AmigaBasic	249 F	Langage Machine	199 F
Hardware Ref. Manual	295 F	Romkernel Manual	295 F
Programmer's Handbook I	295 F	Trucs et Astuces	199 F
Programmer's Handbook II	295 F	Trucs et Astuces (disk)	120 F
Sound and Graphics	240 F		
AmigaDos manuel Fr.	199 F		
AmigaDos Référence	149 F		
AmigaWorld	45 F		
Bien Débuter Amiga	149 F		
Clefs pour Amiga	195 F		

aMIE LE PRO.

WELLDONE

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL |_|_|_|_|_|
TÉL. : _____
MON ORDINATEUR : _____
MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS : _____

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F		TOTAL	

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE _____ SIGNATURE

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

TOUS VICIEUX

A peine avions-nous fini de rédiger la pétition porno/micro que la couverture du supplément "rentrée des classes" de MSX Magazine Japon nous a sauté aux yeux. Enfin des gens qui voient les profs féminins sous le même angle que nous ! Et ce n'est pas tout. A l'intérieur, certaines pages sont très

"hots", comme par exemple **Puzzle in London**, un jeu de puzzle que j'aimerais bien recevoir pour Noël ! La japonaise qu'on y voit "puzzlée" sous tous les angles n'a rien d'une rosière, elle transformerait un officier de l'Armée du Salut en bouc en rut. A moi, elle me donne une furieuse envie de prendre le premier avion pour Tokyo !

Quelques pages plus loin, un jeu de cartes japonais est traité en strip-poker et permet de déshabiller une geisha traditionnelle, une rollerskateuse, une chanteuse puis des écolières de plus en plus jeunes : bonjour le détournement de mineur !

Un ami qui revenait d'Allemagne nous apporte ensuite deux disquettes qui circulent là-bas "under le manteau". Voici d'abord, pour fêter dignement les jeux olympiques, **Bedroom Olympiad**, avec un seul tableau montrant un couple "en plein travail" ; on stimule l'homme en activant le joystick... **Party Games** est un peu plus varié et surtout il y a une bande sonore (mieux vaut fermer sa porte avant de la charger) ! L'une des participantes a réellement des arguments de poids mais ça reste du porno amateur, vite fait et un peu sordide.

Pendant ce temps, across the channel, les Anglais ne gardent pas les yeux dans leurs poches ! Ça commence avec **Sex Vixens From Space**, un jeu d'aventures graphiques "adulte" (et ça recommence avec la jeunesse innocente qu'il faut préserver...). L'histoire : vous naviguez

Sex Vixens From Space

dans l'espace à bord de votre vaisseau "The Big Thruster" (le gros coup), et vous devez porter assistance à des colonies spatiales agressées par des amazones en manque de sexe (disquette ASoft pour l'Amiga). Bon, d'abord on voit tout de suite que ce scénario n'a pas été concocté par un Français car nous, on ne voit pas où est le péril. Vous appelleriez au secours, vous, pour une histoire pareille ? Je me souviens qu'une fois, la grosse Georgette m'avait coincé sous le... Ah, on me fait signe que ce n'est ni le lieu ni le moment.... En tout cas, le scénario de Sex Vixens est complètement invraisemblable, et en plus il n'y a pas plus d'érotisme là-dedans que dans un meeting politique (sauf si Pierrette Le Pen y participe). En effet, ce jeu n'est pas excitant pour deux sous.

Les Anglais se rattrapent un peu avec deux logiciels aux titres très originaux : **Strip Poker** sur ST (Art Workx) et **Strip Poker 2 Plus** sur ST et Amiga (Anco), mais c'est quand même de la chair triste et morne. Non, ce que nous voulons c'est de la qualité, du jeu, de la cuisse, de la bien congestionnée ! Et là nous ne céderons pas, il faut savoir rester chauvin : seuls les éditeurs français sont aptes à mener à bien le projet d'un grand jeu érotique, marrant, excitant et... pas trop vulgaire quand même. On attend.

Rentrée des classes à la japonaise

ON N'EST PAS LES SEULS..

... à être obsédés ! Il suffit de jeter un coup d'œil aux lettres que certains lecteurs nous envoient ! Mathieu Kolb, de Colmar (code postal 68000 prédestiné, il a un ST), nous a envoyé un numéro détourné de Micro News, qui reprend la couverture du numéro 12 ! (Les lecteurs prudes sont priés de tourner la page, ils vont encore dire qu'on est vulgaires...).

MACHO NEWS n°12 ! *Spécial vacances :* jouissez sur la plage. *Nouveau :* Macho Pursuit. *Jeux-P.D. :* Carali en folie. *Bondage :* gagnez 200 jeunes. Au sommaire : Hé ! Dis tout, P.D. Carali, Console-la, Fesseur Pro, Top Pétasse, Samouraï Macho, Capitaine X, Insert Con, Bonjour les Dragueurs, Courez !

AMIE LE PRO.

ATARI ST

les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **3490 F**

520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **5490 F**

1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **4490 F**

1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124 — **5990 F**

1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **7490 F**

MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **11800 F**

MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **15300 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 externe SF 314	1790 F
3"1/2 externe CUMANA	1490 F
5"1/4 externe CUMANA	1990 F
MONITEURS	
Monochrome SM 124	1490 F
Couleur Sc 1425	2490 F
Monochrome A3	NC
Multisynchro basse et haute résolution	6990 F
EXTENSIONS	
512 Ko pour 520 STF	990 F
2 Mo pour 1040 STF	3390 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe SH 205	4490 F
20 Mo interne SUPRA	NC
50 Mo externe LEADMAN	NC
ÉMULATEURS	
MAC ALADIN	2490 F
PC PCDITTO	790 F
VIDEO	
Digitaliseur REALTISER	1790 F
Digitaliseur PRO 87	2870 F
Genlocker vidéo GST 30	3490 F
Genlocker PRO GST 1000	15200 F
Codeur PAL	2600 F
Filtre électronique	NC
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Handy Scanner 2 gris	3990 F
Handy Scanner 16 gris	NC
GRAPHIQUE	
Scanner CANON A4	11560 F
Scanner CANON A3	15120 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. ANGALIS A4	11990 F
Table traç. ANGALIS A3	NC
INTERFACES	
16 sorties logiques	500 F
4 sorties analogiques	700 F
8 entrées 8 sorties log.	550 F
4 sorties relais	650 F
1 entrée 1 sortie analog.	550 F
Free boot	350 F
Inverseur mono couleur	250 F
Interface 4 joueurs	79 F
SON	
ST Replay	690 F
Pro sound designer	790 F
TÉLÉMATIQUE	
Modem	1990 F
Emulcom	750 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		**AMSTRAD**	
120 D	1 850 F	DMP 3160	2 290 F
LSP 10	2 790 F	DMP 4000	3 995 F
MSP 15	4 590 F	LQ 3500	3 990 F
STAR		**EPSON**	
LC 10	2 490 F	LX 800	2 690 F
LC 10 couleur	2 950 F	LQ 500	3 790 F
LC 24 10	4 990 F		

les promos

TRANSFORMEZ VOTRE ORDINATEUR EN TÉLÉVISEUR !

520 STF + MONITEUR COULEUR SM 1425 + TUNER TÉLÉ
5490 + 1390 = ~~6880~~ F — **5990 F**

1040 STF + MONITEUR COULEUR + TUNER TÉLÉ
7490 + 1390 = ~~8880~~ F — **7990 F**

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République

MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42

Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10 % de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :
LE DÉFI !

PROMO **-50 %** SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
*sauf laser **de plus de 5 000 F.

les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

*sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

le choix

ACCESSOIRES

MANETTES		Moniteur	80 F
Quick shot 2	60 F	Imprimante	80 F
Quick shot turbo	135 F	**RANGEMENT**	
Speed king	110 F	10 disk 3" 1/2	35 F
Professional	155 F	10 disk 5" 1/4	45 F
WICO command	285 F	50 disk 3" 1/2	90 F
PROTECTION (housse toile plastique)		50 disk 5" 1/4	90 F
		100 disk 3" 1/2	125 F
Clavier	70 F	100 disk 5" 1/4	125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES 3" 1/2 SFDD — PAR 10 = 89 F — PAR 100 = **850 F**

DISQUETTES 3" 1/2 DFDD — PAR 10 = 100 F — PAR 100 = **900 F**

DISQUETTES 3" DFDD — PAR 10 = 190 F — PAR 100 = **1800 F**

DISQUETTES 5" 1/4 DFDD — PAR 10 = 40 F — PAR 100 = **350 F**

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

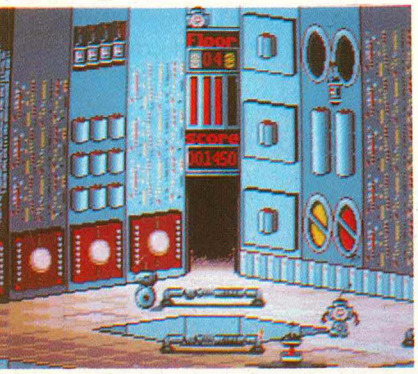
COMPTABILITÉ		ZZ Rough	490 F
Compta Jaguar	1950 F	ZZ Draft	780 F
Le comptable	485 F	Easy Draw 2	730 F
Compta MEMSOFT	1550 F	CAD 3D	380 F
GESTION DE FICHIERS		**PAO**	
Datamat	375 F	Fleet Street Editor	990 F
Superbase	950 F	Publishing Partner	1770 F
Superbase PRO	2450 F	Time Work	990 F
TABLEUR			
K Spread	650 F	**ÉDUCATIFS**	
Calcomat 2	875 F	A la découverte de la vie	213 F
VIP Professional	2050 F	Bac Géo 1re term.	226 F
TRAITEMENT DE TEXTE		Bac maths (B) 1re term.	226 F
BeckerText	725 F	Bac maths (C, E) 1re term.	226 F
Sigmun II	1475 F	Bac maths (D) 1re term.	226 F
Rédacteur	480 F	Ballade au pays de Big Ben	213 F
UTILITAIRES		Ballade outre Rhin	213 F
PC Ditto	760 F	Bosse des maths 5e	221 F
Twist	368 F	Enigme à Madrid	213 F
K Switch 2	295 F	Enigme à Munich	213 F
MUSIQUE		Fonctions et complexes	260 F
Creator	2475 F	Géométrie	260 F
EZ Track	640 F	Le traceur	260 F
Music Cons. set	249 F	Maths 2 à 6	260 F
Music studio	315 F	Objectif Europe ou France	213 F
LANGAGES		Objectif monde 1 ou 2	213 F
GFA Basic 3.0	725 F	Rody Mastico	175 F
Interpréteur C	325 F	**JEUX**	**NOUVEAUTÉS**
Lattice	990 F	Jeanne d'Arc	245 F
Profimat	485 F	Buggy boy	213 F
GRAPHIQUE / VIDÉO		Thundercats	220 F
Film Director	590 F	Jet	399 F
Art Director	490 F	Skull	245 F
Quantum Paint	275 F	Overlander	220 F
Cyber Studio	850 F	Arkanoïd II	195 F
Aegis Animator	565 F	Mickey Mouse	220 F
Spectrum 512	650 F	Lords of Conquest	250 F
GFA Artist	495 F	Disector	250 F
Degas Elite	220 F		

LES LIVRES

Bien débuter sur ST	129 F	Le livre de l'IA	179 F
Bien débuter SUPERBASE	149 F	Le livre de 1st Word +	299 F
C sur ATARI ST	165 F	Le livre du GEM	179 F
Développer en GFA	299 F	Le livre du GFA Basic	199 F
Du Basic au C	149 F	Disquette et disque dur	179 F
Graphismes en 3D	179 F	Musique et MIDI	149 F
Graphismes et sons	149 F	Peeks et pokes	129 F
La bible de l'ATARI	199 F	Trucs et astuces	149 F
Le langage machine	149 F	Trucs et astuces en GFA	269 F

LANKHOR CONTINUE

Ça va fort pour nos amis de **Lankhor**, les géniaux créateurs du superbe Manoir de Mortevielle. Voici les dernières nouvelles. **Maupiti Island** est en cours de



Gnius

programmation et, d'après ce que j'ai pu en voir, il sera dix fois plus beau que le manoir. **Vroom**, course de F1, est toujours en développement, mais sera fini avant décembre, ça s'annonce vraiment très bien. **Elemental** est terminé, vous aurez droit à un test complet le mois prochain. C'est un jeu d'arcade/stratégie très bien foutu, qui demande autant de réflexion que de dextérité. Un ensemble comme on les adore... **Gnius**, jeu d'arcade dans l'espace est quasiment terminé. Vous êtes un petit robot à l'intérieur d'un vaisseau spatial qui se délabre de tous les côtés. Un ensemble étonnant, grâce notamment à une perspective fabuleuse. On aura aussi bientôt un jeu basé sur la bourse et la version ST de **Troubadours**, un jeu éducatif/aventure d'histoire qui est tout simplement magnifique et qui a été entièrement réécrit pour le ST. Il est vraiment excellent. S'ils réussissent à tout finir à temps, vous aurez droit à des tests complets le mois prochain.

Troubadours

THUNDER BLADE DÉCOLLE

Quand j'aurais fini cette news, je me serais fait environ 12 000 ennemis de plus. Remarquez, quand on aime, on ne compte pas... Non, sérieusement, je suis sûr que la moitié (au moins) des lecteurs de Micro News va désormais me vouer une haine aussi tenace que virulente. C'est que, honte à moi, j'ai eu le privilège de jouer pendant un bon moment avec la pré-version de **Thunder Blade**, alias l'hélico fou, sur ST. Et il y avait de quoi être impatient ! Depuis le temps quon attendait cette adaptation du célébrissime jeu d'arcade ! Les effets 3D sont magnifiquement rendus. Vous décollez et survolez des immeubles vertigineux. On s'y croirait. Les ennemis débouchent de tous les côtés, c'est l'enfer. Ensuite, slalom entre les immeubles, sidérant. J'en avais presque mal au cœur tellement on frôlait les buildings de près. Alors, le verdict ? Thunder Blade est-il vraiment le jeu de l'année ? Vous allez être déçu, je ne vais pas me prononcer. Pourquoi ? Parce qu'il est vraiment difficile de juger une pré-version. Un seul point clochait, la vitesse du jeu un peu lente, mais justement, je pense que cela ne sera plus le cas lorsque le soft sera fini. Sinon, tout est parfait. Alors, finalement, oui, il y a de fortes chances que ce soit le jeu de l'année. En tout cas que ce sera un bon rival pour Afterburner...

BEAU COMME UN JOYSTICK

La société CTS vous propose des joysticks fabuleux qui marchent sur pratiquement tous les micros disponibles : les Cobra, qui valent autour de 500 F. Pourquoi aussi cher ? Simplement parce que un Cobra est bâti en matériaux de synthèse et qu'il est le seul joystick garantit deux ans pièces et main-d'œuvre. tout ça me laisserait froid si le Cobra n'était un joystick tout simplement fabuleux : très bonne prise en main, réponse instantanée à la moindre sollicitation, manche robuste, socle impressionnant et, luxe incroyable, un voyant rouge qui s'allume chaque fois que vous appuyez sur un des trois boutons de tir. Le big foot. Signalons aussi que CTS fait des joysticks meilleur marché, de 80 F à 200 F, dans toutes les configurations possibles et imaginables, et notamment des manettes transparentes qui sont magnifiques. Queque soit le joystick que vous désirez, il y a de fortes chances que vous le trouviez chez CTS.

AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES

CPC 464	lecteur K7 moniteur monochrome	**1990 F**
CPC 464 C	lecteur K7 moniteur couleur	**2990 F**
CPC 6128	lecteur disk moniteur monochrome	**2990 F**
CPC 6128 C	lecteur disk moniteur couleur	**3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
Cassette	290 F
Disquette DD1	1990 F
Disquette FD1	1590 F
EXTENSIONS	
64 Ko RAM DK'Tronics	490 F
256 Ko RAM	990 F
256 Ko Silicon disk	990 F
GRAPHIQUE	
Tablette graphiscope II	990 F
Crayon optique DART 464	350 F
Crayon optique DART 6128	690 F
Souris AMX	690 F
VIDÉO	
Digitaliseur VIDI	990 F
Tuner télé	1390 F
Tuner télé avec télécom	1690 F
Scanner DART	790 F
AUDIO	
Synthétiseur vocal	540 F
Synthétiseur musical	980 F
Clavier musical	1350 F
Digital drum	370 F
TÉLÉMATIQUE	
Modem DTL 2000	1590 F
Modem DTL 2000 +	1990 F
Émulateur minitel KENTEL	390 F
INTERFACES	
RS 232	590 F
Adaptateur MP1	590 F
Adaptateur MP2	490 F
Multiface 2	570 F
CÂBLES	
Péritel	150 F
Centronics	150 F
Magnéto	70 F
Doubleur joystick	100 F
Rallonge 464	130 F
Rallonge 6128	160 F

IMPRIMANTES

DMP 2160	**1690 F**	**CITIZEN 120 D**	**1850 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES		Maths CM	200/250 F
Autoformation Assembleur	195/295 F	Ortho CM	170/200 F
Calcumat	/390 F	Sciences naturelles	/199 F
Dams	/395 F	**JEUX**	
Datamat	/390 F	Street Fighter	99/149 F
La Solution	/790 F	Sky Hunter	95/155 F
Superpaint	/250 F	Conspiration	109/169 F
Textomat	/390 F	Karate Ace	105/155 F
ÉDUCATIFS		Arctifox	109/169 F
Énigme à Madrid	/213 F	Bard's Tale	109/169 F
Énigme à Munich	/213 F	Ikari Warriors	95/155 F
Équations	150/200 F	Bad Cat	105/145 F
Espace et solitude	170/200 F	Mickey Mouse	95/155 F
Exam	170/200 F	Skate Crazy	99/149 F
Français CM	170/200 F	Cobra	119/169 F
Français sons		Match 3	119/169 F
CP/CM	170 /200 F	Unitrax	96/149 F
Géométrie	170/200 F	Terramex	95/155 F
Le monde	/197 F	Bedlam	96/149 F
Maths 2e cycle	200/250 F	Nebulus	92/139 F
Maths 2e cycle II	170/200 F	Arcade Action	115/185 F
Maths 3	170/200 F	Arkanoïd II	99/149 F
Maths 4	170/200 F	Gabrielle	/179 F
Maths 5	170/200 F	E.X.I.T.	/179 F
Maths 4/5	170/200 F	Novhateur	155/195 F
Maths 6	170/200 F	Mega Apocalypse	92/139 F
Maths CE	170/200 F	Gee Bee Air Rally	109/159 F

LIVRES

Bible du graphisme	199 F	Livre du lecteur	
Bien débuter CPC 6128	99 F	de disquette	149 F
Grand livre du Basic	149 F	Programmes et applications	
Livre du CP/M Plus	149 F	éducatifs	179 F
Livre du langage machine	129 F	Trucs et astuces	149 F

amie LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50.42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10 %
de produit en plus
sauf promos

les prix a le choix

a les occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
Plus de 500 ordinateurs et périphériques dans notre magasin spécial occasions :
2, rue Rampon 75011 PARIS.
(1) 43 57 82 05.

a les services

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité :*
  Allo Danièle (1) 43 57 48 20

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

COMMODORE

UNITÉS CENTRALES

C 64 N	nouveau modèle + Géos	**1450 F**
C 64	ancien modèle **PROMO**	**800 F**
C 128 D	+ Jane	**3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
Cassette 1530	250 F
Disquette SF 1541	1650 F
Disquette DE 1571	2490 F
Disquette SF 1570 **PROMO**	1200 F
MONITEURS	
Monochrome vidéo + son	1000 F
Couleur 40 col. 1802	1790 F
Couleur 80 col. 1084	2990 F
EXTENSIONS	
256 Ko pour C64 1764	990 F
256 Ko pour C 128 1700	490 F
512 Ko pour C 128 1750	1190 F
VIDÉO	
Digitaliseur print TECHNIC	1290 F
Convertisseur PAL RVB	350 F
Tuner télé	1350 F
Tuner téle avec télécom.	1690 F
GRAPHIQUE	
Souris 64 MAGIC MOUSE	320 F
Souris 128 1351	590 F
Tablette graphiscope II	990 F
Crayon optique	410 F
AUDIO	
Interface Midi	365 F
Synthétiseur vocal TECHNI MUSIC	480 F
Sampler	850 F
TÉLÉMATIQUE	
Modem DIGITELEC DTL	1590 F
Modem DIGITELEC DTL +	1990 F
Émulateur minitel	390 F
INTERFACES	
Centronics	890 F
IEEE	1590 F
RS 232	650 F
Power Cartridge	450 F
Action replay IV	425 F
Superpic	425 F

IMPRIMANTES

PROMO

MPS 801	**PROMO 600 F**	**MPS 1250**	**2090 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES		Textomat	/ 350 F
Basic 64	/350 F	Tool	/ 350 F
Basic 128	/450 F	Virgule Sénior 64/128	/ 750 F
Calc Result	/200 F	**ÉDUCATIFS**	
Datamat	/350 F	Algèbre I ou II	/ 190 F
Easy Script	/ 100 F	Anglais I à IV	/ 190 F
Extra Tool	/200 F	Grammaire I à VIII	/ 190 F
Géocalc	/350 F	Maître mots	/ 190 F
Géodex	/350 F	Mimi la fourmi	/ 295 F
Géofile	/350 F	Orthographe I à IV	/ 190 F
Géopublish	/495 F	**JEUX**	
Géos	/420 F	American Civil War	/259 F
Géos Fontpack 1	/250 F	Karaté Ace	105/155 F
Géospell	/250 F	Dark Castle	/195 F
Géoswrite Workshop	/ 350 F	Bard's Tale III	/ 309 F
Heartland	89/149 F	Patton Vs Rommel	/259 F
Oxford Pascal	150/250 F	6 Pale III	115/185 F
Pascal 64	/ 350 F	Shate Creasy	105/159 F
Profimat	/ 350 F	Dream Warrior	95/155 F
SuperPaint	/ 350 F	Ikari Warriors	95/155 F
Superbase 64/128	/ 495 F	IO	93 F/145 F
Swift 128	/ 450 F		

LIVRES

Entretien et		Livre du CP/M C 128	149 F
réparation 1541	149 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Langage machine tome 2	149 F	Peeks et pokes C 128	129 F
Livre du 1570/1571	179 F	Trucs et Astuces C 128	249 F
Livre du Basic 7.0	149 F		

amie LE PRO.

a les promos

AMSTRAD
CPC 6128 COULEUR + TUNER TV ~~5360 F~~ **4890 F**

a les promos

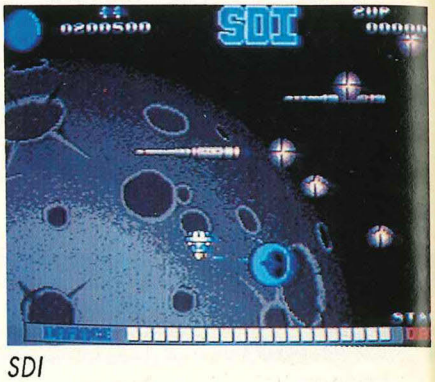
COMMODORE
C 64 + LECTEUR 1570 ~~3300 F~~ **2490 F**

ACTIVISION DÉMARRE FORT

Enfin ! Il était temps. Activision se décide à faire des jeux dignes de ce nom sur 16 bits. Ça va commencer très fort avec l'adaptation extraordinaire de **R TYPE** sur ST. Je sais de quoi je cause, je l'ai vu. C'est excellent, magnifique mais un tout petit poil lent. Ne vous effrayez pas, c'est quand même génial. Ensuite, on aura **Afterburner**. La démo de la version ST que j'ai vue allait à une vitesse sidérante, le tout dans des décors fabuleux. Seul problème, c'était juste une démo. Alors, j'attends la suite. **International Karaté +**, créé par System 3, possède des bruitages digitalisés à partir de films de Bruce Lee et l'animation est tout simplement étourdissante. Le meilleur jeu de karaté jamais créé sur 16 bits, donc le meilleur du monde. Après ça, il y a **SDI**, pas le Cinemaware mais le jeu d'arcade de Sega. L'adaptation sur ST est fabuleuse, avec surtout un scrolling d'une souplesse étonnante. Enfin, nous allons avoir droit à un flipper d'enfer, **Time Scanner**, mais j'attends de voir. Toujours est-il que ça fait déjà un paquet de softs d'enfer signés Activision. Il était temps qu'ils se décident à bosser sérieusement... Pour conclure, le Docteur Amiga va faire la gueule, mais tous ces jeux sortent en premier sur ST !

R-Type

International Karaté



SDI

AMSTRAD EXPO

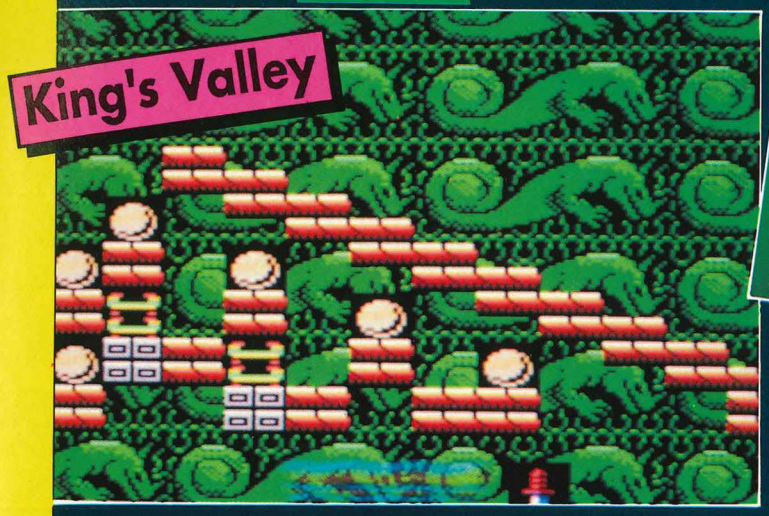
Amstrad Expo se tiendra cette année du 4 au 7 novembre au Parc des Expositions de la Porte de Versailles. Plus encore que l'année dernière, cela promet d'être l'évènement de l'année au niveau des salons micro. C'est vrai que l'édition 87 avait surtout été pro. Cette année, changement, puisque la moitié des stands seront occupés par les plus grands éditeurs de jeux français. Tous les grands sont là, ou presque : Loriciels, US Gold, etc. Je peux même vous dire qu'il vous ont mitonné des animations aux petits oignons. Désolé de ne pas pouvoir vous donner plus de détails, mais c'est encore un peu tôt, je vous en reparlerai le mois prochain. A part les méga-animations des éditeurs, qu'est-ce que vous verrez ? Les nouveaux Amstrad, d'abord. Des milliards de nouveautés, en fait, tous les softs qui sortiront d'ici à Noël seront présentés à l'expo. Enfin, vous nous y verrez, nous ! Et croyez-moi, je peux vous dire qu'on va vous réserver quelques surprises de taille, à la hauteur de l'événement que promet d'être l'Amstrad Expo de cette année. Tout est en effet réuni pour en faire une expo grandiose : tous les grands éditeurs sont venus en force, Amstrad présente des tas de nouvelles machines dont certaines sont carrément stupéfiantes ! Ce sera la première occasion pour vous de les voir et de les toucher, mais attention, il risque d'y avoir du monde autour des stands. Si, comme c'est probable, ces bécanes vous font craquer, des milliards de revendeurs se battront pour vous les vendre. Enfin, si vous voulez plus d'informations ou simplement vous marrez un bon coup, le plus beau journal du monde sera là.

Ne ratez pas le stand Micro News : à mon avis, vous ne regretterez pas la balade...

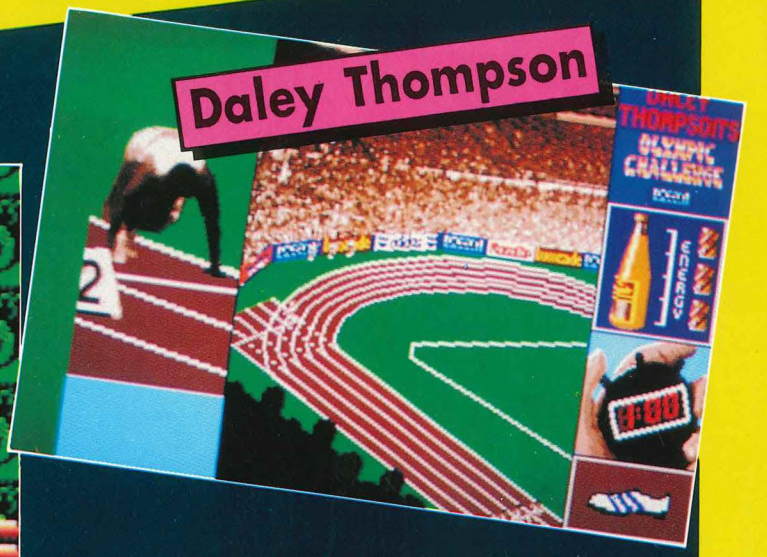
PEPSI GOLD

Est-ce un signe avant-coureur ? La micro familiale va-t-elle enfin sortir de son cadre confidentiel (5% seulement des foyers sont équipés en France) pour commencer à toucher le grand-public ? Beaucoup de professionnels prédisent l'explosion pour 89 et le récent accord **Pepsi-Cola/US Gold** semble aller dans cette direction. Les deux sociétés se sont en effet associées pour des "actions de cross-over marketing dans toute l'Europe". On notera sur la photo que Geoff Brown, le PDG d'US Gold (à gauche), boit du Pepsi "normal" alors que Stacey Clark, directeur marketing Europe de Pepsi, boit du "diet cola" en faisant la tête d'un cocker attristé : "J'en ai marre de trinquer au Pepsi toute la journée, j'aurais dû faire carrière chez Johnnie Walker !"

LES TOPS DU MOIS



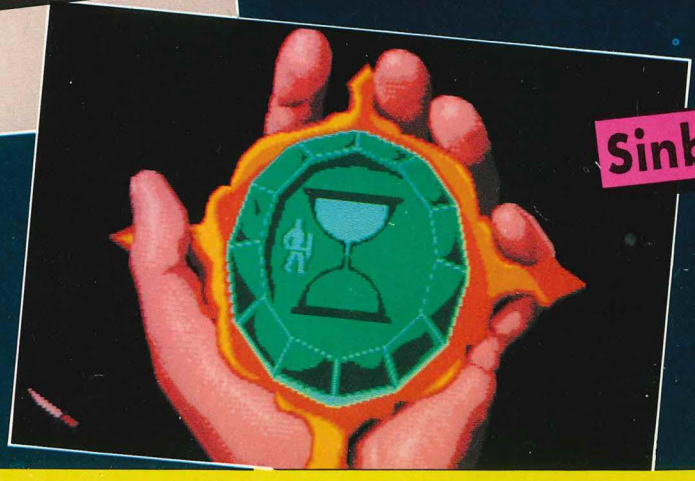
King's Valley



Daley Thompson

Iron Lord

944 Turbo Cup

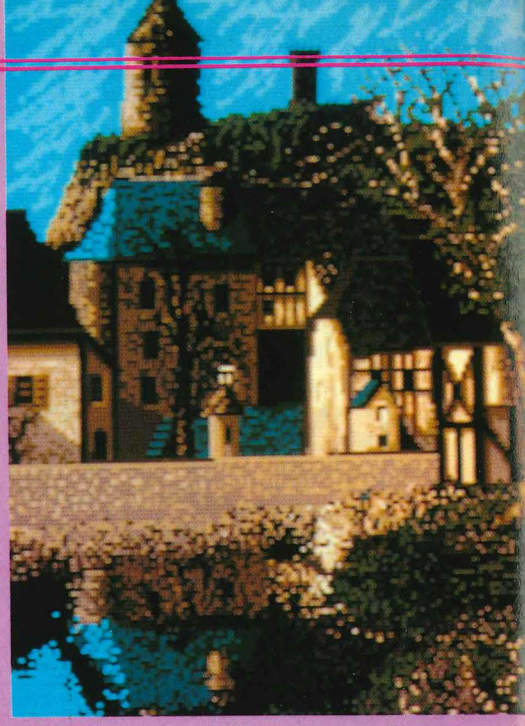


Sinbad

Moins de 100 F	Entre 200 et 300 F
Entre 100 et 200 F	Plus de 300 F

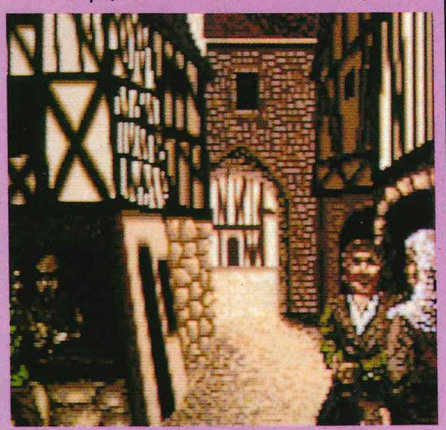
IRON LORD

Sur ST



Peu de logiciels peuvent se vanter, un an avant qu'ils sortent, de faire déjà partie des espoirs et envies du public. C'est pourtant le cas d'Iron Lord, rendu mythique par cette attente. Bien entendu, Micro News s'est penché sur le berceau et nous ne le regrettons pas. Ça vaut parfois le coup d'être patient...

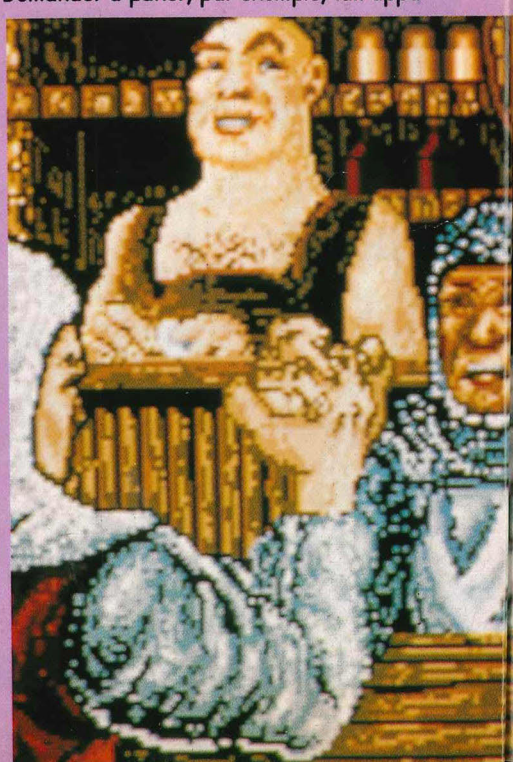
Nous sommes en plein moyen-âge sur le territoire français. A cette époque, la noblesse vit dans de nombreux châteaux et villes fortifiées. Cette suzeraineté, qui a fait serment d'allégeance au Roi de France, et qui commande à de nombreux vassaux, est toutefois supplantée par une aristocratie toute puissante puisqu'armée : la chevalerie, de retour des Saintes Croisades et encore éclaboussée de gloire (et de beaucoup de sang) par ces hauts faits. Au moment où commence le jeu, entre en scène l'un de ces personnages, vêtu de fer puisque récemment fait chevalier par le Roi. Oh ! Réveillez-vous ! Ordinateur oblige, c'est vous - par l'intermédiaire d'une moderne épée appelée joystick - qui allez vivre ces merveilleuses aventures. La quête commence par l'affichage d'une carte des lieux, verdoyante à souhait et semblable à une vue d'avion. L'intrigue, basée comme il se doit sur la défense de la veuve et de l'orphelin, va vous mener par monts et par vaux dans différents lieux représentés sur la carte. Au début du jeu, le chevalier part d'un château situé près de l'eau. Un repère en forme de main, et que l'on



déplace au joystick, permet de choisir le lieu à visiter en le validant avec le bouton "feu". Dès lors, on voit un tout petit chevalier, à l'échelle de la carte, qui se dirige vers sa destination. Une fenêtre, s'agrandissant comme dans un rêve, vous représente en vue de profil, galopant à bride abattue comme en témoigne un rideau d'arbres qui "scrolle" rapidement, mais en douceur.

CHRÉTIEN DE TROYES ET MONTY PYTHON

Bientôt, un dessin de la ville apparaît. Notre chevalier avance fièrement au pas, évoluant doucement entre les maisons à colombages. C'est splendide, merveilleusement dessiné. Certes, la scène se répète à chaque entrée dans un nouveau lieu, mais il existe un décor de fond pour chaque ville. On ne s'en lasse pas. Maintenant, il est grand temps de commencer la partie exploration. La ville est vue de haut. Notre personnage descendu de cheval, point minuscule dans cette ville à l'échelle, est pourtant animé. Lorsqu'on le fait avancer en le dirigeant au joystick, ses pieds bougent. Pour entrer dans une maison (toutes ne sont pas visitables), il suffit de se diriger vers elle et hop ! Un petit coup de "feu" et c'est parti ! Où se retrouve-t-on ? C'est variable. Vous pouvez rencontrer un pauvre serf vous chargeant d'une mission, échouer dans une auberge, tomber sur un prêtre adorant parler micro ; tout est possible. Dans ce cas, le personnage présent figure à la gauche de l'écran tandis qu'un menu situé à droite permet de communiquer avec lui. Demander à parler, par exemple, fait appa-



par le cornet de frites ! Une ambiance entre Chrétien de Troyes et Monty Python, somme toute...

UN PEU D'ACTION !

Ce dont je viens de vous parler ne représente que la (superbe) trame de Iron Lord. Le plat de résistance, ce sont les nombreuses scènes d'action venant émailler l'aventure, par exemple au détour de vos promenades en ville. L'une des auberges, ainsi, va vous permettre de jouer aux dés, afin de gagner - ou de perdre - un peu d'or. Bien entendu, on voit bouger la main et bien entendu, on la voit s'ouvrir tandis que les dés, apparaissant en gros plan sur la partie droite de l'écran, roulent avant de se stabiliser. Je vous recommande aussi le bras de fer mais surtout, mais surtout, suspense, le tir à l'arc et le combat à l'épée. Le tir à l'arc, se disputant en plusieurs épreuves, est très bien réalisé. Trois paramètres peuvent êtres réglés dans une fenêtre, toujours avec le joystick : angle, hausse et force du tir. Là aussi, l'écran, séparé en deux parties, permet de voir la scène d'une façon générale et en gros plan. Enfin, must parmi les musts, le combat à l'épée en trois dimensions permet, pour la premiere fois, de se sentir vraiment dans la peau d'un combattant, puisqu'il est représenté (j'ai failli dire filmé) en "caméra subjective". En fait, la scène est vue au travers de la visière de votre haume.

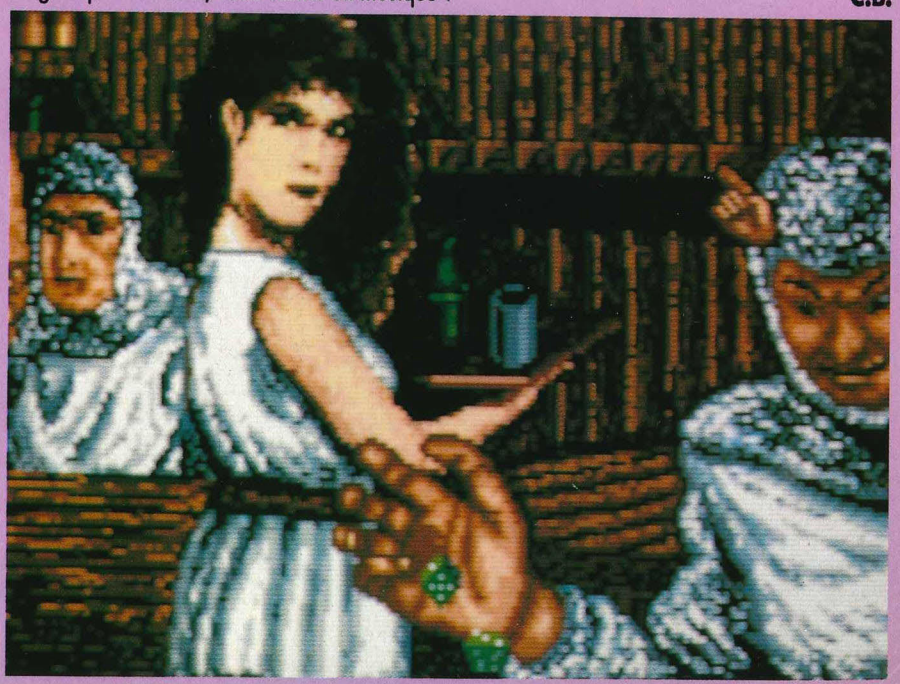
Je pourrais ainsi vous parler des heures de ce magnifique Iron Lord, vous vanter sa musique digitalisée, toute en timbales et trompettes, ses paysages plus vrais que nature, ses animations sans à-coup. Je pourrais aussi vous décrire la servante de l'auberge, aussi accorte

que brune. En fait, le plus simple est que vous le découvriez par vous-même, vous ne le regretterez pas.

Disquettes pour Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore, PC/ compatibles et Apple II GS.

C.B.

raître une phrase surmontée de deux flèches et d'un repère central. En "cliquant" (toujours au joystick) sur lesdites flèches, on accède à une série de phrases. Re-clique, cette fois-ci sur le repère central pour valider et en route pour une discussion à bâton rompu. Au fil des dialogues, des révélations vous seront faites. Dans certain cas, il sera possible d'acheter des objets, d'en vendre et d'en donner, histoire d'amadouer un récalcitrant. En début de partie, le joueur en possède déjà une certaine quantité, de l'épée au caleçon rose en passant

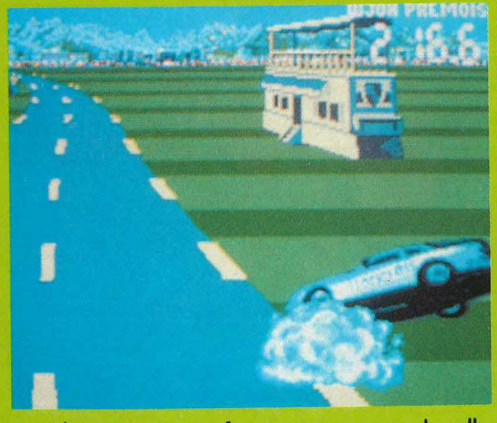


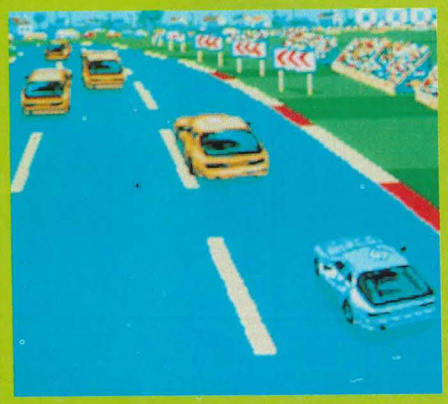
944 TURBO CUP

Elle tient la route

Il faut bien le dire, la perspective de se retrouver au volant d'une voiture de course a toujours fasciné les foules. Nul besoin de s'appeler madame Irma pour deviner qu'il en va de même pour vous. Et piloter une Porsche, ça vous dirait ? Ok, j'arrête de vous embêter et on va dire qu'on démarre.

On va même dire qu'on démarre sur les chapeaux de roues. Notez, ce n'est pas tellement étonnant. Les voitures de course, ça les connait chez Loriciels. Cette année, par exemple, ils ont "sponsorisé" la Porsche 944 de René Metge. Sans nul doute, cet homme là est un spécialiste de la vitesse : non content d'arriver 2ème à l'ultime épreuve du trophée, lors du grand prix de France (ce qui le place tout de même en 3ème place du classement général), René Metge à trouvé le temps de conseiller les programmeurs de Loriciels. Je ne sais pas s'ils conduisent mieux depuis, en revanche, la collaboration s'avère fructueuse pour nous les allumés du joystick. Fermez les yeux et imaginez... Attention, vous êtes en plein milieu de la piste ! Tenez, mettez-vous là, près de la tribune en "3D faces pleines". Imaginez, disais-je, une simulation de course très proche de la réalité. En début de jeu, le choix vous est offert entre plusieurs circuits existant réellement. Bien entendu, le tracé de chacun de ces circuits est rigoureusement identique à l'original, mais, luxe insensé, le relief aussi. Le jeu y gagne en véracité et en plus, c'est joooli comme tout, d'autant qu'une gestion 3D du décor permet





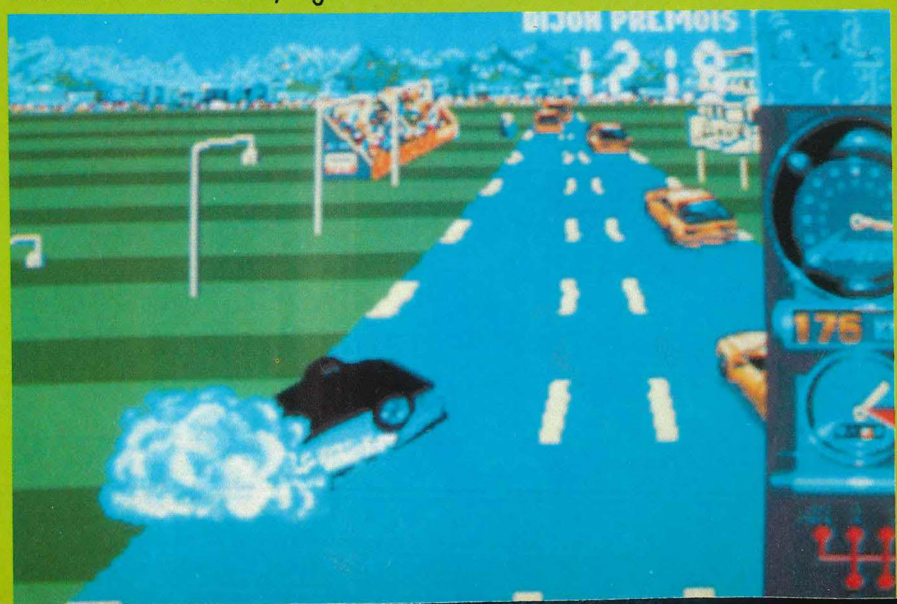
de voir passer, le long de la piste, les lampadaires et les tribunes tandis que la ligne jaune vous montre le chemin de la victoire. Bref, on ne roule pas à plat. Le circuit, c'est bien sympa me direz-vous, mais la conduite, hein, la conduite ?

CONDUITE EXEMPLAIRE

Accrochez-vous au rétroviseur, j'enlève la route : je ne vous étonnerais pas plus que ça si je vous dis que le joystick sert de volant et d'accélérateur. En revanche, la gestion de la boîte de vitesse est des plus pointues. Pour les fainéants, il existe un mode automatique, et pour les sportifs, une infinité de combinaisons, allant de la boîte semi-auto au "tout à la main" plus - ef là, je ne crois pas trop m'avancer en disant qu'il s'agit d'une première - un mode à deux joysticks, le joystick supplémentaire faisant office de levier de vitesse. Ah... je vous vois déjà, caché derrière vos Ray-Ban, les cheveux quasi-décoiffés par un afflux de pixels, bercé par le crissement des pneus mordant l'asphalte encore tendre, dans une débauche de fumée. Si, si, ça se passe réellement comme ça ; les bruitages digitalisés sont réalistes en diable et une fumée s'échappe des roues à chaque dérapage. Tenez, c'est pas compliqué, les feux de position s'allument même au freinage et je ne vous parle pas de ce qu'il advient du véhicule en cas de gamelle. Enfin, je termine avec la musique, grandiose puisque bénéficiant d'une nouvelle technique : au lieu d'échantillonner un morceau, les programmeurs ont procédé à l'échantillonnage des instruments note par note. Résultat, la musique est longue et surtout très variée, puisque sans boucle, un programme interne générant le morceau. Quand vous saurez que le logiciel est vendu (à un prix normal) avec une mini-Porsche 944 en métal (réellement magnifique), je pourrais enfin quitter mon traitement de texte et retourner jouer ; le temps de faire mon tour de qualification et à moi la route. Attends René, j'arrive !

Disquette Loriciels pour Atari ST, Amiga, Amstrad CPC. Version PC/ compatibles à venir. Photos et test : Atari ST.

C.B.



L'INCROYABLE CHALLENGE

STARGLIDER II

Pas de place à l'erreur !
Refoulez les envahisseurs d'Egron : Empêchez les de monter un faisceau destructeur ! Prenez d'assaut les planètes une à une !
Provoquez d'horribles hallucinations dans le camp ennemi !
3 D, animations, couleurs et vitesse, font de Starglider II l'un des plus complexes programmes jamais réalisé !

ATARI ST - AMIGA : 249 F *. Bientôt sur PC
© ARGONAUT SOFTWARE RAINBIRD

CORRUPTION

La city : le monde avide et impitoyable des requins de la finance !
Intrigues et double jeu y sont choses courantes. Pour survivre, vous devrez être au moins aussi démoniaque que les autres personnages du jeu !

ATARI ST - PC - AMIGA : 249F *. Bientôt sur AMSTRAD, PCW, et COMMODORE
© MAGNETIC SCROLLS RAINBIRD

VERMINATOR

Une traversée fantastique au sein d'un vieil arbre rongé par des insectes en tous genres !
Armez-vous d'un insecticide de choc !
250 écrans plus animés les uns que les autres.

ATARI ST - PC - AMIGA : 249 F *
© RAINBIRD

* PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ

RAINBIRD

DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET Cedex.

PRAXIS

KING'S VALLEY 2

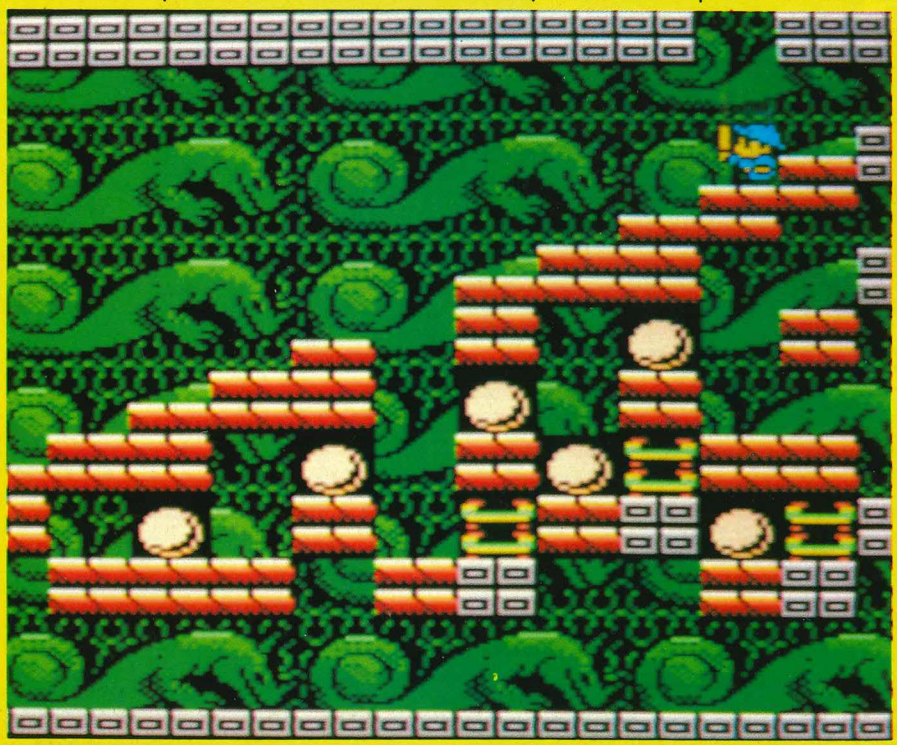
A tombeau ouvert !

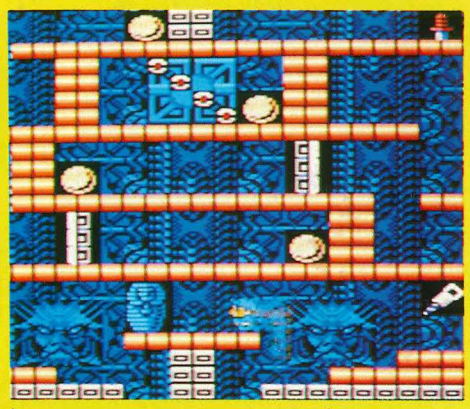
Tiens, si on se pillait une petite tombe ? Mais attention : dans la délicatesse ! Pas un de ces caveaux répugnants avec un cadavre pourri plein de vers... Non, du beau, du luxueux, du noble, du tombeau antique, construit en dur pour l'éternité, bien propre, bien spacieux, bien bourré de richesses ! D'accord, c'est plus difficile que d'aller vérifier si la mémé d'à côté s'est vraiment fait enterrer avec son porte-monnaie, mais on est bien mieux récompensé...

En plus, c'est extraordinaire, pas besoin d'emmener du matériel ! Dans la vallée des rois de Konami, vous entrez dans les tombes par la grande porte, qui est ouverte, et vous trouvez à l'intérieur tous les outils nécessaires pour vous tracer une voie vers le trésor en saccageant tout sur votre passage : ici une pioche, pour creuser le sol ; là un marteau-piqueur, pour dégommer les murs ; plus quelques marteaux et autres ustensiles pour faire sauter les moellons. L'Office du Tourisme a bien fait les choses... Pas vraiment, pourtant. Il a oublié de vous donner un plan des lieux. Celui que l'on obtient avec la touche F2 est d'une imprécision scandaleuse ! Il a aussi oublié de nettoyer les lieux : il y a des squelettes pas sympas qui jaillissent des coins, des sorcières, des fantômes, et des boules de feu qui font rien que vous embêter. Et ce ne sont pas les petites épées éparpillées de-ci de-là qui changent le problème. Impossible de les tenir en main tout en attaquant la muraille au marteau-piqueur...

Il s'agit donc de se débrouiller par soi-même. Pas de précipitation, chaque salle mérite le coup d'œil et doit être scrupuleusement examinée avant la visite. Espérons d'ailleurs que vous avez prévu du temps : cent salles et plus, ça vous ira ?

Remarquez d'abord les sphères dorées. Vous

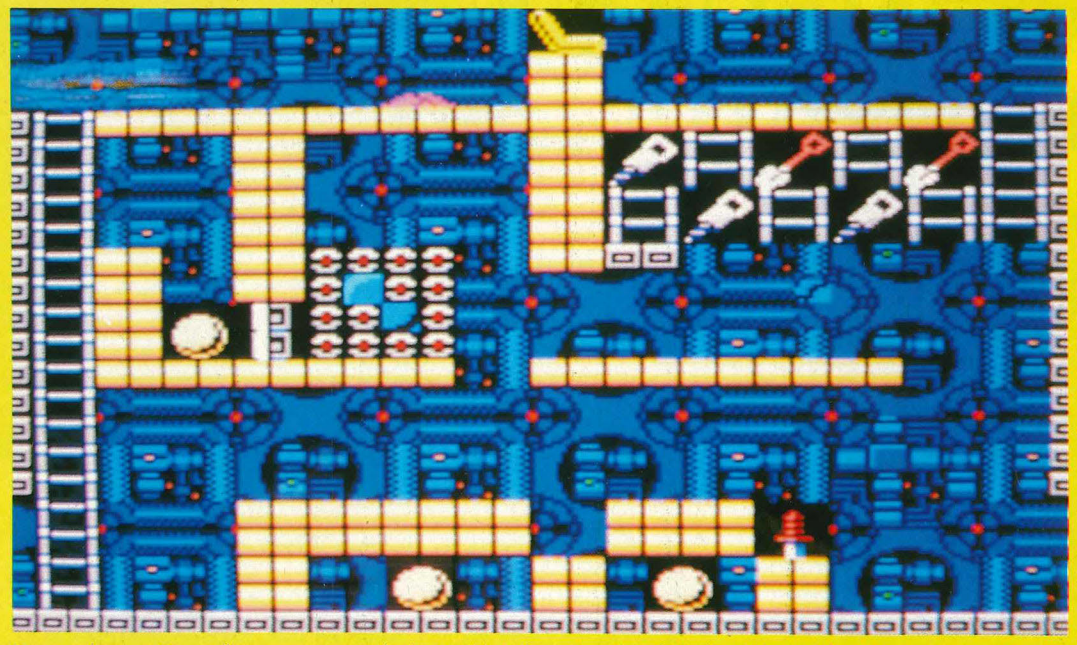




les ramasserez toutes pour ouvrir la porte qui mène à la salle suivante. Examinez ensuite les lieux : des murs gris, c'est du granit, c'est indestructible ; des murs rouges, c'est du je-ne-sais-pas-quoi, mais ça se creuse à la pioche ou au marteau-piqueur ; des échelles, pour descendre ou pour monter (moderne) ; quelques décorations, du meilleur goût, dans le plus pur style MSX 2 fin de siècle. Bon. Somme toute, c'est assez calme...

Profitez-en pour réfléchir. Vous pouvez même couper la musique d'ambiance qui, il faut le dire tout de suite, est absolument géniale, symphonique, harmonieuse, multi-voies, changeant selon les salles, orientale, envoûtante, prodigieuse : totale ! Cela vaudrait même la peine de se brancher sur une chaîne stéréo pour la savourer à fond, ravissement assuré, inutile de continuer à jouer !

Allons, du sérieux, que diable ! Nous sommes là pour dépouiller ces vieux rois de toutes ces richesses inutiles qui, visiblement, ne les ont pas accompagnés dans le néant. Et il faut réfléchir (je sais que ce verbe fait mal à certains d'entre vous, mais je suis obligé de le répéter, honnêteté du testeur oblige). Oui, réfléchir (aïe !) pour trouver le sens de la visite !



on ne peut pas vous dire... Evidemment, le principe de jeu n'est pas neuf. Mais quelle réalisation ! Très beaux écrans, musique à se rouler par terre, animation variée, couleurs et pixels MSX 2, tout en finesse, et vraiment beaucoup d'efforts de la part des programmeurs pour inventer et réinventer des labyrinthes impossibles, des énigmes incroyables !.. Et vous ne râlerez pas non plus contre des faiblesses de programmation, des monstres-sprites qui s'effaceraient de temps en temps, des routines de sauts ou d'échelles mal gérées qui vous tueraient en vous bloquant... L'animation est moelleuse, sans faille, et permet de savourer le jeu comme un bonbon. Pas de calvaire interminable pour traverser et re-traverser des écrans connus : mot de passe de huit lettres à tous les tableaux ! Si vous êtes sage, on vous en donnera quelques-uns dans Top Secret d'un prochain numéro.

Et même les créatifs seront satisfaits : King's Valley 2 possède son mode Edit, pour construire ses propres salles, sur un maximum de trente écrans. Enfantin, car on choisit murs, objets ou monstres, on les place où on veut, on sauvegarde sur disquette, et on joue. D'accord, le résultat est souvent bancal, mais cela ne dépend que de vous...

Vous aimeriez une conclusion ? La voici : Konami, c'est toujours du sérieux, et ça ne déçoit jamais. Comme je vous le dis.

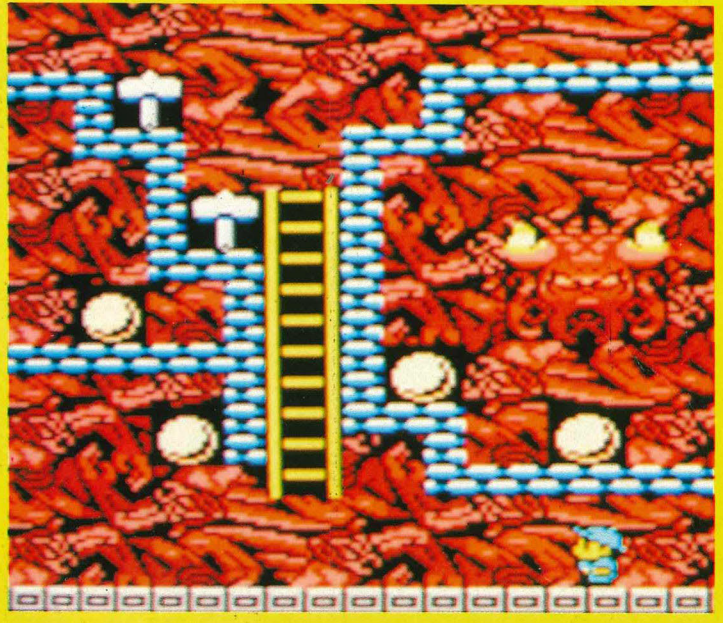
Cartouche Konami pour MSX 2.

J.-M.M.

Prenons la première salle comme exemple (qui a dit "bien sûr, c'est la seule que tu as vue, feignant"). Un squelette nonchalant se balade en haut de l'écran, mieux vaut éviter sa fréquentation. Au milieu de l'écran, deux pièces ; l'une est accessible et contient deux sphères et une pioche ; l'autre est totalement fermée et contient deux autres sphères et un marteau-piqueur. Donc, visite de la pièce ouverte en premier, et on ramasse tout. Un petit tour sur l'échelle pour réapparaître en haut de l'écran (entretemps le squelette débonnaire n'a pas vu la marche et est tombé en bas de l'écran) et pour s'ouvrir un accès à la pièce fermée avec la pioche. Attention, les outils sont vieux, de mauvaise qualité, et ne servent qu'une fois... Pénible, et toute erreur est fatale !

On se laisse glisser dans la seconde pièce. Main basse sur les deux dernières sphères (la porte, en haut, pousse un gémissement de plaisir) et sur le marteau-piqueur, avec lequel on ressort par le bas en abattant une cloison. Une épée pour désosser le squelette, une course effrénée jusqu'à la porte, et hop, salle numéro 2 !

Vous êtes déçu. Cela vous semble simple. Non, c'est seulement parce que je vous l'ai génialement expliqué. Et aussi parce que nous n'en sommes qu'au début : déjà, la salle 2 s'étend sur deux écrans ; déjà, il y a des murs magiques qui s'abattent dans votre dos ; déjà, il faut utiliser trois pioches et trois marteaux-piqueurs, dans le bon ordre s'il-vous-plaît, pour s'emparer de cinq sphères... Pas convaincu ? Essayez d'arriver jusqu'au tableau dix, vous y trouverez une salle de vingt-et-un écrans, et seize sphères à ramasser ! Au-delà,



BRANCHEZ-VOUS !

Si vous ne le faites pas pour King's Valley 2, vous ne le ferez jamais... Quoi donc ? Connecter votre MSX à votre chaîne hi-fi car, avec les jeux S.C.C. qui ont une puce de sonorisation intégrée permettant des effets sonores sur huit voies, les nouveaux jeux Konami vous décoifferont totalement ! Enfoncés le C64, le ST et le Macintosh ! Et en plus, cela s'applique aussi bien aux cartouches MSX1 que 2 : King's Valley 2 bien sûr, mais aussi Nemesis 2, Salamander et presque tous les nouveaux titres Konami. Comment faire ? Facile, il suffit de connecter la sortie audio de votre MSX à votre chaîne en utilisant un câble cinch/cinch, disponible presque partout pour environ 50 F maximum. Le Canon V-20 et les Philips 8250, 8255, 8280 ont tous une sortie audio. D'autres modèles ont une sortie moniteur DIN qui permet de brancher un câble double cinch. L'une des deux cinch est la sortie audio, en mono. Le Sony HBF-700F possède, lui, une sortie vidéo monochrome/son sur laquelle on peut brancher l'un des câbles fournis avec l'appareil ; une rallonge peut être nécessaire.

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Décathlon d'enfer

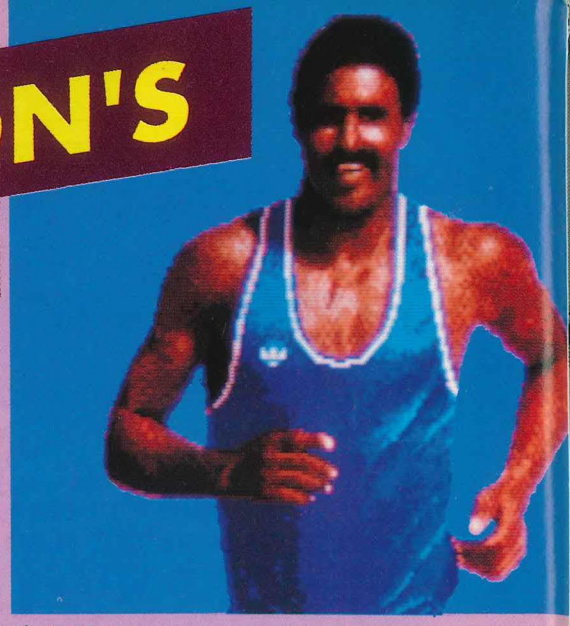


Photo ST ▲

Vous vous rappelez Decathlon ? Ça date d'il y a facilement trois ou quatre ans (sur Spectrum, C64, CPC et autres 8 bits alors en vogue). Decathlon resta célèbre pour plusieurs raisons. D'abord, c'était le premier soft à être sponsorisé par un sportif de haut-niveau, le champion du monde de la spécialité en l'occurrence. Ensuite, il reste un des jeux les plus vendus de l'histoire de la micro. Enfin, on ne compte plus le nombre de joysticks qui ont éclaté alors que leurs propriétaires essayaient de battre un record... Le Daley Thompson nouveau est arrivé et il devrait connaître un succès encore plus important.

LE RETOUR DE DALEY THOMSON

Daley Thompson (je parle du vrai) a trusté un nombre incroyable de titres et de records du monde du Décathlon. Quadruple recordman du monde, imbattu pendant neuf ans dans les compétitions internationales, champion olympique en titre et recordman du monde. Daley Thompson semblait se diriger vers une pré-retraite dorée (il doit avoir dans les trente-cinq ans au maximum...), mais il a décidé de revenir au premier plan et il sera présent aux J.O. de Séoul. Coup dur pour Christian Piazzat, le recordman de France de la spécialité qui pouvait espérer le titre (il peut toujours, d'ailleurs), mais coup de bol pour Ocean : quel promo pour le soft si Daley Thompson est de nouveau médaille d'or... Mais entre nous, je vais vous dire : j'ai vu Daley Thompson (je parle du soft, je sais que ce n'est pas facile à suivre mais faites un effort, merci d'avance) et il n'a pas besoin de promo : c'est tout simplement le meilleur jeu de sport que je connaisse, toutes machines confondues.

VOUS PRENDREZ BIEN UNE DIGIT ?

Que tous ceux qui ont déjà joué avec Daley Thompson Decathlon lèvent la main ! Plus haut dans le fond, je vois pas bien. Mouais. Y'en a quand même un bon paquet qui connaissent pas, alors j'explique en trois mots. D'abord, sur C64, la musique de chargement était de Yellow Magic Orchestra. Vous dirigiez un personnage durant dix épreuves (un décathlon, quoi), et la plupart des épreuves ne se jouaient qu'à la force du joystick. Autrement dit, il fallait agiter le joystick le plus vite et le plus longtemps possible. Je me souviens notamment que le 1500 mètres, la dernière épreuve, était diabolique. Rassurez-vous, tout cela à quelque peu changé dans la nouvelle version. Et avant tout, les graphismes sont sublimes. Sur 8 bits en tout cas, les versions CPC et C64 sont superbes, avec énormément de couleurs. Mais sur les 16 bits, sur les 16 bits... C'est inédit et fabuleux : vous jouez avec des digitalisations des personnages. Autrement dit, on se croirait en face de la télé

Daley Thompson en action ▼

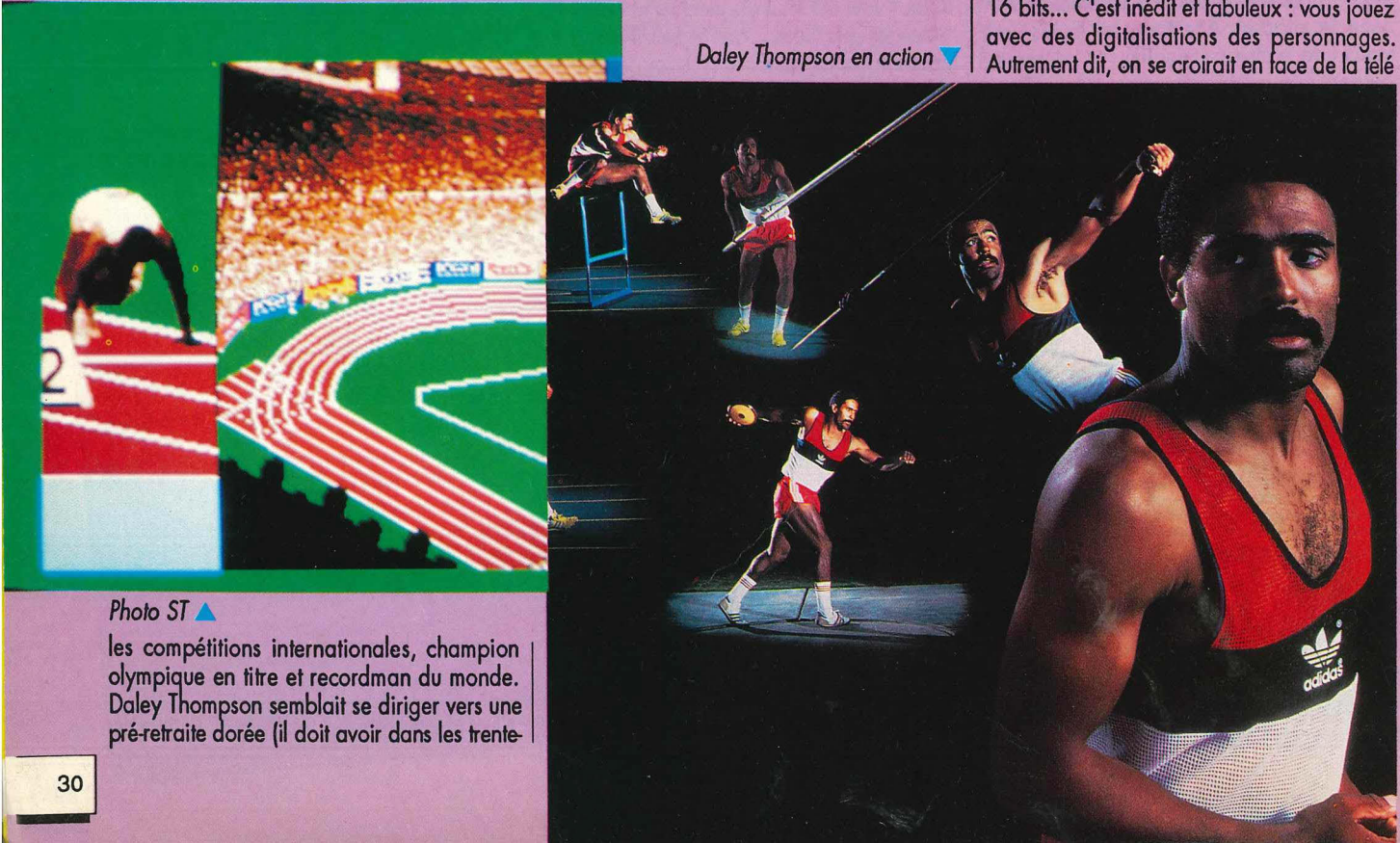
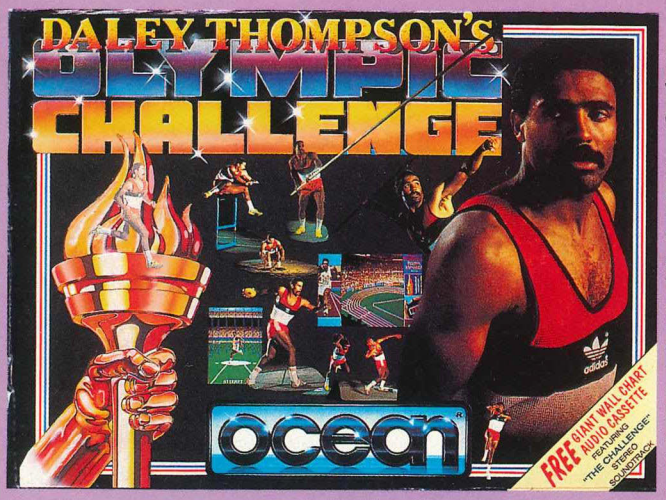


Photo ST ▲



qui nous ferait un gros plan sur Daley Thompson en train de courir. Mais si vous arrêtez de bouger le joystick, la télé tombe en panne. C'est fou comme ces engins modernes ne sont pas fiables...

LE BIG PANARD

Allez, prenons une épreuve au hasard. Disons la première, le 100 mètres. L'écran est divisé en quatre parties principales. A droite, tout un bandeau indique le niveau d'énergie (fonction de votre force au joystick dans cette épreuve précise) et un chronomètre qui décompte le temps. En bas à gauche, une toute petite fenêtre montre le pistolet du starter. La plus grande partie de l'écran, au centre, montre le stade. Le toit du stade est digitalisé, mais toute la piste reste du dessin classique. Sur la piste, vous distinguez tous les coureurs. Quand vous commencerez à courir, vous pourrez suivre votre position par rapport aux autres concurrents... Enfin, sur la gauche, vous avez la fameuse silhouette digitalisée de Daley Thompson dont je vous parlais pas plus tard qu'il y a trois minutes.

L'ENFER EN DIRECT

Et ça marche vraiment comme je vous l'ai dit. Le starter donne le départ. Vous commencez à agiter le joystisck et, ô miracle, vous voyez Daley Thompson qui court ! Je n'aurais qu'un seul mot : c'est grandiose ! je n'ai jamais vu ça au cours de ma longue vie de testeur fou. Évidemment, le principe est le même pour les autres épreuves. Vous dirigez toujours Daley Thompson "himself" tout en ayant une vision globale de l'épreuve lors des courses. Évidemment, pour les lancers et les sauts, il n'y a pas de vision d'ensemble...

Au fait. Je vous ai dit qu'il y avait dix épreuves dans un décathlon, mais je pourrais peut-être vous les citer. Alors on commence. Dans l'ordre, il y a le 100 mètres, le saut en longueur, le lancer du poids, la hauteur, le 400 mètres. Après ça, dans un vrai décathlon, vous avez droit à une nuit de repos. Remarquez, rien ne vous empêche aussi d'aller vous coucher quand vous jouez sur micro. Le lendemain matin, on repart très fort avec le 110 m. haies (épreuve géniale sur le soft), le disque (également extraordinaire, le mouvement tournant de Daley Thompson est rendu d'une manière fabuleuse), le saut à la perche (superbe, que ce soit sur 16 ou sur 8 bits), le javelot et enfin la terrible épreuve du 1500 mètres, au moins aussi épuisante que dans la réalité.

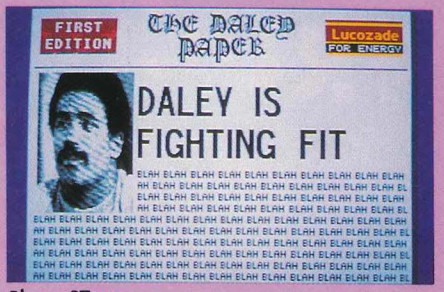
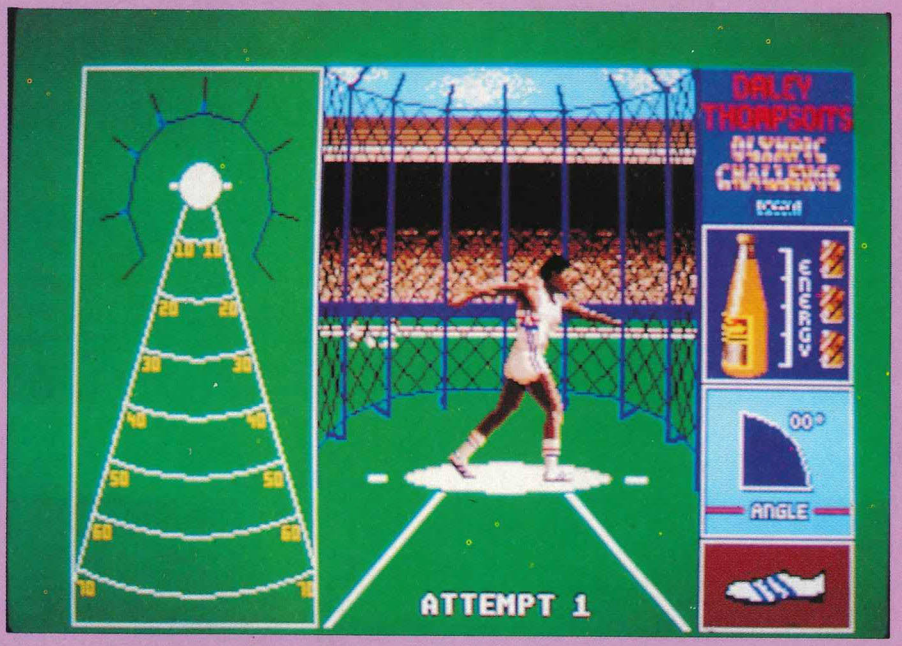


Photo ST ▲

Autre grande innovation, avant de commencer à concourir, vous vous entraînez au gymnase et, tenez-vous bien, l'ordinateur tient compte de votre assiduité aux séances d'échauffement pour juger vos performances ultérieures. Plus prosaïquement, disons que plus vous vous entraînerez, plus vous aurez de chances de réussir des bons trucs sur le stade...

Photo ST ▼



Alors, le verdict ? Sur 16 bits, Daley Thompson Olympic Challenge est un must incontournable. Je ne suis pas encore revenu du tour de force réalisé par les programmeurs de Ocean. Mais attention, le jeu ne s'arrête pas là : il est, en lui-même, passionnant. Du coup, il est également très bon sur C64 et CPC avec, il est vrai, des graphismes au sommet des capacités respectives des deux machines. Un must des jeux de sport.

Disquette ou Cassette Ocean, testé sur C64 et ST (préversion). Existe aussi sur Spectrum. Adaptation prévue sur CPC, Amiga et PC (fin Septembre)

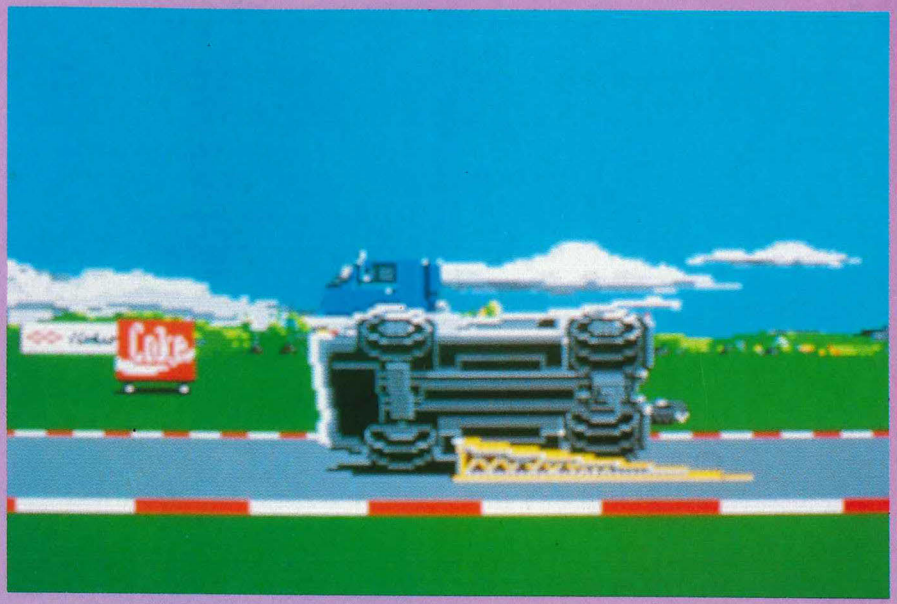
Zythoun

Photo du haut : C64
◀ *Photo du bas : ST*

TRUCK

Putain de camion !

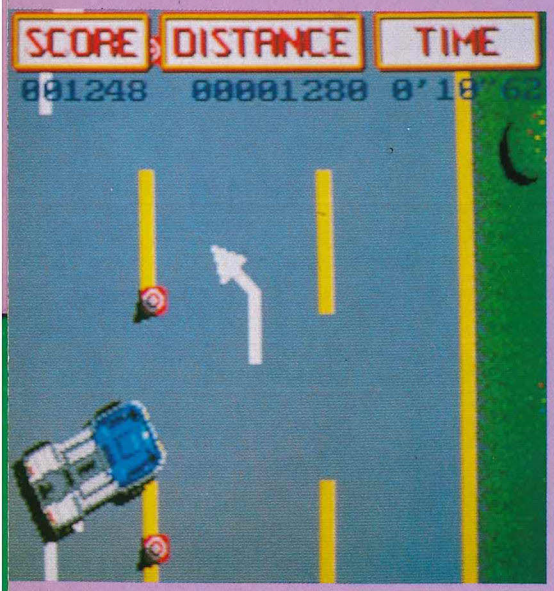
Si ma chaise n'était équipée d'un dossier aussi solide qu'inconfortable, la vue du logiciel Truck, édité par Fil, m'aurait précipité à terre, sans nul doute poussé par quelque spasme nerveux et en proie à une crise de nerfs. Résumons les faits et tentons de découvrir ce qui peut faire vaciller la raison d'un solide gaillard dans mon genre. Mais si. J'ai chargé Truck : c'est un très bon jeu.



Ainsi, j'aurai vécu assez longtemps pour voir ça. En repensant à toutes les choses tremblotantes et "fildeferesques", à ces musiques grésillantes, à ces gestions de joystick hasardeuses dont Fil s'était jusqu'à présent fait le spécialiste, je me dis qu'il ne faut jamais cèder au désespoir. Vous l'aurez compris, cette course de camions tranche agréablement avec le reste de la production, assez décevante jusqu'à présent, ce qui est d'autant plus curieux que les "musts" du passé n'ont jamais été adaptés ni déclinés. Nous attendons toujours "Pitstop II" et "Revs" sur 16 Bits. Fin de la parenthèse. Donc, Truck est un bon jeu. Ne vous êtes-vous jamais demandé de quel droit nous pouvons dire des choses pareilles sans baisser les yeux ? Ah-ah ! Eh bien, c'est que nous avons des critères, mon jeune ami. Continuons, voulez-vous. Le chargement est relativement court et la musique, digitalisée et guillerette, arrive à point nommé pour annoncer le menu principal. Ce dernier, aux graphismes clairs et suffisamment éloquents, propose trois épreuves. Tout d'abord une course "pure" de type Outrun, mais dont tous les concurrents sont des trucks (cabines de semi-remorque). A noter que la course peut avoir lieu sur l'un des trois circuits proposés : Le Mans, Le Castelet ou encore Paul Ricard (sinon rien). De cette première épreuve, pas grand-chose à dire, sinon qu'elle est dotée, là aussi, de très bons graphismes et que l'animation est fluide, ce qui n'est pas le cas du trafic, d'autres trucks étant là pour vous faire des misères. Est-il nécéssaire de préciser que la conduite se fait au joystick et que deux vitesses sont accessibles par une simple pression sur le bouton "feu" ? Ok, alors passons à la suite. La seconde épreuve, de loin la plus originale, vous met dans la peau d'un cascadeur, puisqu'il s'agit pour le truck de rouler sur deux roues après être passé sur un tremplin. Original mais difficile, bien que l'épreuve soit représentée en "vue de côté". Le dernier jeu, enfin, est un gymkhana plutôt classique, mais je ne le dirai jamais assez, la qualité de l'animation et des dessins vaut que l'on se penche sur ce logiciel. Mais qu'est-ce qui leur prend, chez Fil ? Y a un truck !

Disquette Fil pour ST.

C.B.



SUCCES D'ARCADE SPECTULAIRE

LE DEFIS DE

TAITO®

COIN-OP

© TAITO CORP., 1986.

ARKANOID – LA REVANCHE DE DOH

Des années et des années ont passé... mais, malgré la complète destruction apparente survenue dans le jeu ARKANOID original, "DOH," la force de contrôle de la dimension est revenue à la vie et, occupant l'énorme vaisseau spatial ZARG, elle est entrée dans notre Univers. MIXTEC, un combattant de l'espace du type d'ARKANOID, parcourt des données informatiques depuis longtemps oubliées afin de trouver une réponse à la menace. Le "Vaus 2" est lancé et il file droit sur la menaçante présence ennemie, prêt à prendre sa revanche... la "Revanche de Doh."

© TAITO CORP., 1987

SLAP FIGHT

Vous êtes le pilote du Slapfighter et il vous faut détruire les formations entières de l'ennemi dont vous affrontez les vagues d'attaques successives sur l'hostile planète d'Orac. Pour vous aider à relever ce défi, augmentez de façon substantielle votre puissance de tir et votre vitesse en collectant les icônes. Une graphique superbe et un rythme époustouflant rendent ce jeu irrésistible.

© TAITO CORP., 1988

TARGET RENEGADE

En livrant combat, frayez-vous un chemin à travers la place, les allées sombres, le parking et affrontez les infâmes gangs de skinheads, les beasty boys et le videurs. Et ceci n'est que l'extremité de l'iceberg d'une quête terrifiante vous conduisant à l'affrontement avec "Mr. Big."

© TAITO CORP., 1987.

ARKANOID

Ce jeu se situe dans un ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal "Arkanoid" ait été détruit, un engin spatial, le "Vaus," réussit à décoller en catastrophe, mais il se retrouva prisonnier du vide...Vous êtes aux commandes du Vaus: il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter le "Changeur de Dimension." Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser le temps et ressusciter l'"Arkanoid." Ce jeu se caractérise par énormément d'action et un rythme époustouflant; il captivera et enchantera le joueur.

© TAITO CORP., 1987.

FLYING SHARK, TOUT FRAIS SORTI DES ARCADES DE JEUX.

Flying shark est une des meilleures conversions de ces jeux de combat, succès classiques de hit parade de Taito. Mettez au point une stratégie qui vous permettra d'affronter des formations entières d'avions ennemis et de tanks, mitraillez les emplacements et une multitude d'embarcations sur mer tandis que grâce à vos bombes, aux explosions et à votre ardeur au combat, vous gagnez une place au palmarès des jeux d'arcade.

Imagine

the name of the game®

AMSTRAD

© TAITO CORP.,

BUBBLE BOBBLE, LE NUMERO UN DES JEUX D'ARCADE VIENT D'ARRIVER!

Faites connaissance avec BUB et BOB, deux des bêtes les plus affairées qu'il vous sera jamais donné de voir, tandis qu'ils doivent se frayer en combattant un chemin à travers les 100 niveaux de chaos organisé à la recherche de leurs petites amies (ahhh!). Ramassez au passage bonus et armes secrètes tout en essayant de vous débarrasser de vos ennemis, mais attention, ne vous attardez pas trop ou vous vous retrouverez face à face avec Baron von Blubba auquel il est impossible d'echapper!

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

BARD'S TALE III

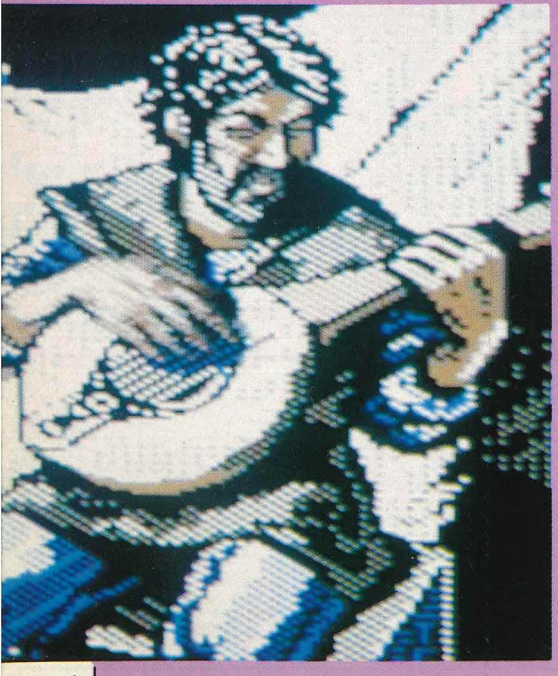
La joie la plus totale régnait dans la petite ville de Skara Brae. Les habitants fêtaient encore leur libération et la mémoire des valeureux héros lorsque le ciel s'assombrit. Le barde Gillou Pétré avait pourtant prédit une belle journée. Comment aurait-il pu prévoir la tempête maléfique qui annonçait le retour du dieu fou TARJAN ?

C'est votre barde qui va faire la gueule !

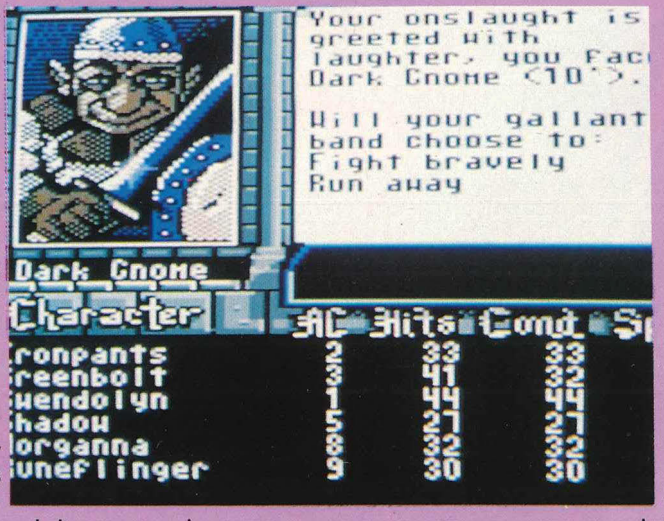
La défaite de Mangar l'avait rendu furieux, il ne songeait qu'à se venger et il le fit. Ses démons envahirent la ville, dévorèrent pas mal d'enfants et massacrèrent bon nombre d'hommes. Quelques survivants quittèrent la ville qui ressemblait déjà à Beyrouth ouest et installèrent un camp de réfugiés aux abords de la ville (mais pas trop près non plus, faut pas déconner, whoua l'autre hé !) en attendant devinez qui ?

J'en vois déjà des qui se précipitent sur leurs characters disk. Pour sauver la veuve et l'orphelin ou pour casser du monstre pas de chez nous ?

Vous l'avez tous compris, avec Bard's Tale pas de chômage pour les héros ! Dans la lignée des Rocky, Vendredi 13 (record absolu toutes catégories) et Stars War, Thief of fate est le troisième volet de la saga. Mais subtile différente avec les autres, chaque suite est de mieux en mieux ! On peut réutiliser ses précédents personnages ou commencer l'aventure à zéro. Rien n'est comme AVANT. Les tavernes sont détruites, l'armurerie de Garth à été pillée, l'energy emporium de roscoe est désert. N'espérez pas pouvoir aller déposer votre argent à la banque ni même le dépenser au casino, Saka brae n'est plus qu'un tas de ruines. Les vacances sont finies, il va falloir se remettre sérieusement au boulôt.



Ne croyez surtout pas que je cherche à vous démoraliser et puis je sais qu'il y en a parmi vous qui vont se mettre à remuer la queue quant ils sauront la bonne nouvelle : il y a tout de même 84 niveaux de donjons à explorer, répartis dans 7 dimensions. Ne vous angoissez pas pour vos stocks de papier quadrillé, les programmeurs, conscients, de l'importance de la mission qu'ils vous ont confié, ont décidé de vous fournir un cartographe électronique : le plan du donjon peut s'afficher à l'écran sur simple demande au fur et à mesure de vos investigations, la carte au menu en quelque sorte. La possibilité de sauvegarder la partie à n'importe quel moment. Les plus masochistes d'entre vous s'insurgent déja : Oh ben non alors, ça-va-être-trop-fastoche, qu'ils se rassurent, les rues sont devenues encore plus mal fâmées. Plus de 500 monstres tenteront de faire plus intimement connaissance avec vous et viendront vous présenter leurs mortels respects. Certains d'entre eux cependant pourront se joindre à votre équipe si vous leur demandez gentement. Au cas ou certains de ces petits anges vous tiendraient tête, je tiens à signaler aux jeteurs de sorts qu'ils disposeront de nouveaux sorts que je brûle de vous décrire : un sort fabuleux DIVA, pour intervention divine, est un pot pourri des meilleurs sorts d'attaque et de défense, un vrai régal mais qui risque de mettre vos magiciens sur les genoux. NUKE, quant à lui, fait surgir un gigantesque champignon de feu (testé et approuvé à Hiroshima) qui inflige 2000 points de dégâts et il paraît que certains ne meurent pas sur le coup, ça promet. Que les guerriers se rassurent ; eux aussi vont pouvoir tâter de la baguette grâce à deux nouvelles classes de magiciens accessibles au warriors et autres gros bras : Géomancien, dotés de sort d'attaque biens musclés et Chronomancien sorcier du temps sans qui les changements de dimensions sont impossibles.



Le logiciel n'est pas protégé mais il est livré avec une roue magique qui seule permet de connaitre les codes nécessaires à ces sorts de téléportation.

Les graphismes ont encore été améliorés, les annimations sont encore plus fluides, les chansons toujours aussi belles et le chargement des graphismes ne ralentit plus le déroulement du jeu.

Disquette Electronic Arts pour CBM 64, adaptation prévue pour ST et Amiga.

Marc Seyot

LA GUERRE DU 21 eme SIECLE: APACHE GUNSHIP

GUNSHIP™

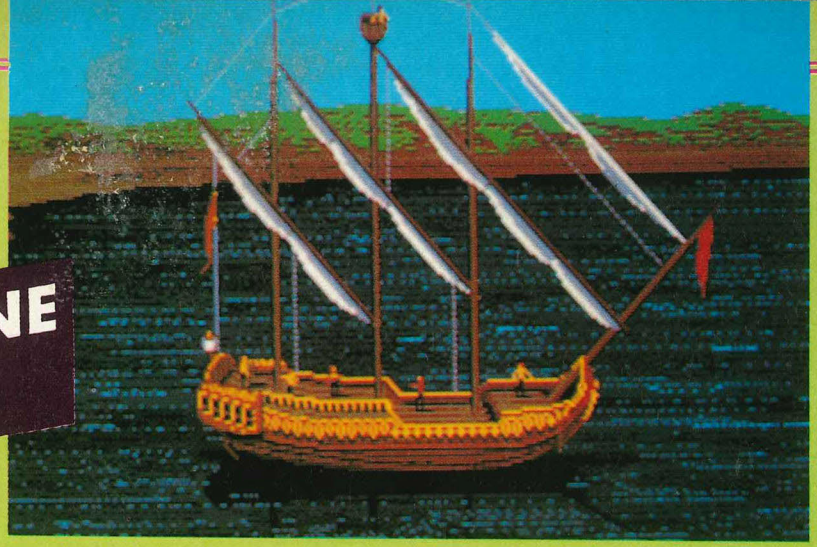
LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE

DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64
ATARI ST

MICROPROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON



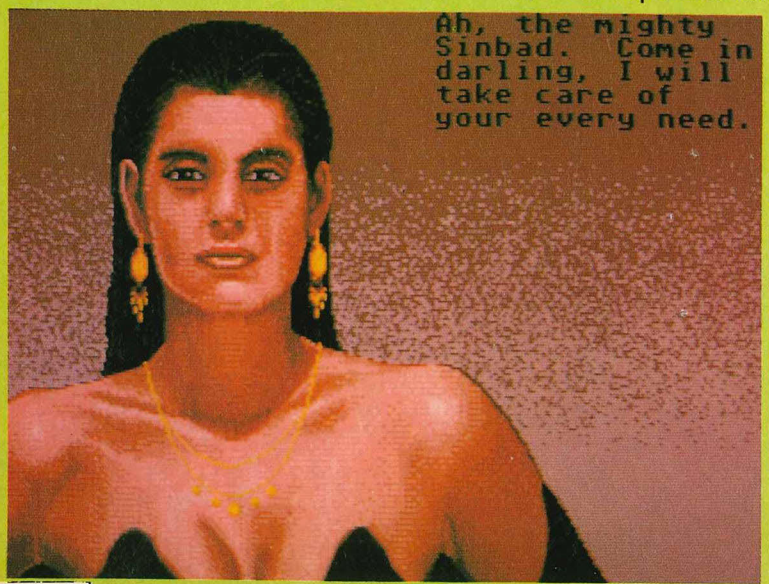
ST/Amiga : un à zéro !

L'époque et le lieu : il y a bien longtemps de cela, en Orient, au pays magique des Mille et une Nuits.

L'histoire : Sinbad et le trône du faucon relate les périlleuses aventures d'un marin plein de courage, Mighty Sinbad, que l'amour d'une femme va conduire à vivre mille dangers.

Si vous avez manqué le début : En se réveillant un matin, la Princesse Sylphani trouve son Calife de père victime d'un terrible maléfice. Dans la nuit, le pauvre s'est transformé en faucon, probablement royal, mais ce n'est pas une raison pour le laisser ainsi. Appelés à son chevet par le grand Vizir, les médecins concluent à un ensorcellement et tombent tous d'accord sur ceci : il ne faut pas traîner. Pressée par le temps et son instinct (elle l'aime encore), Sylphani convoque sur le champ Sinbad, son ami d'enfance. Ce dernier, aux commandes du Sabaralus (un fier bâtiment, ouaip' moussaillon) fait alors rapidement route vers la cité de Damaron afin d'y prêter serment. Au moment où commence le jeu, Sinbad a la lourde charge de rassembler la garde du Calife (la transmutation de celui-ci laissant la ville sans protection). Il doit, par ailleurs, retrouver celui ou celle ayant jeté un sort au Calife et, pendant qu'on y est (ce n'est pas le plus pénible), garder constamment un œil sur la Princesse Sylphani. J'ai dis un œil, hein ; le reste viendra si le dénouement du film, oups, du logiciel est heureux...

Ce que j'en pense : plus qu'une adaptation, la version ST du célèbre jeu de Cinemaware risque fort de relancer un conflit vieux, ou presque, comme mes ROM. Je parle, bien entendu, du combat de titan qui oppose, chaque mois, Doc Amiga et Prof ST. Eh oui Doc, désolé, mais il semble bien que la balle soit dans le camp du Prof, ce mois-ci. Enfin, n'étant pas là pour jeter de l'huile sur le feu mais, au contraire, pour juger avec impartialité, je compte un point pour Atari et passe à la suite. Une présentation animée digne d'Hollywood permet de prendre connaissance de l'argument du jeu. Certes, la présentation Amiga est un peu plus longue, mais je ne veux pas le savoir : celle sur ST est dix fois mieux dessinée. Pour mener à bien sa mission, Sinbad dispose de toute latitude. Partant de Damaron, il peut, en cliquant sur le panneau indicateur, partir à la conquête des mers (il faut alors choisir combien d'hommes embarquent et combien restent à terre). Le voyage en mer propose un jeu d'arcade assez simple mais dangereux : il s'agit d'éviter des récifs (au joystick) et, dans certains cas, de sauver des naufragés. Au menu, ou plutôt au générique, combat à l'épée, chasse au Pteranoxos (aussi pénible à abattre qu'à prononcer), etc. Les armées, se manœuvrant au moyen d'un talisman magique, permettent, quant à elles, d'accèder à un wargame du plus beau style. En allant à terre, en revanche, Sinbad va rencontrer des gens en chair et en os (la bohémienne, le Shaman, etc.). Les dialogues se font alors en choisissant des phrases dans le but de conduire l'interlocuteur à l'action souhaitée ; c'est de la maïeutique. Bien entendu, les personnages bougent les yeux et la bouche. A propos de bouche, je vous recommande celle de Libitina ; collez-y vos lèvres et admirez le gros plan.



Cote Micro News : pour tout public. Cote Office Catholique : non répertorié.

Disquette Cinemaware pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga.

C.B.

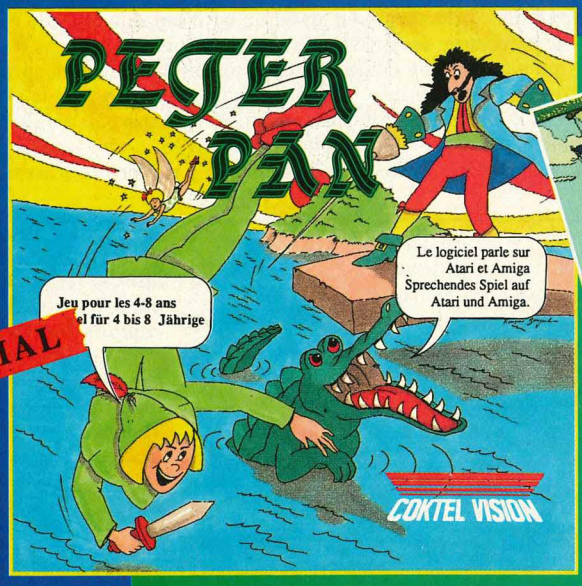
UN FASCINANT JEU DE STRATEGIE ET DE ROLE, RYTHMÉ DE SEQUENCES D'ARCADE SAISISSANTES !!!

Choisissez votre héros et votre troupe et guidez-les vers la liberté...
Au XVIII ème siècle, une plantation, des esclaves, un maître cruel, une milice redoutable, des chiens féroces, la nuit...
Au bout de la nuit, peut-être, la **LIBERTE...**

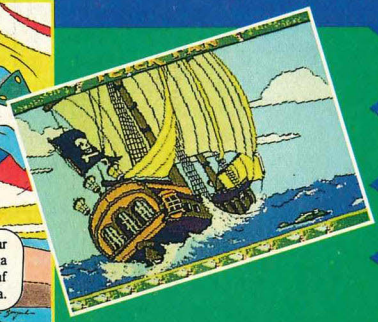
Et maintenant à vous de jouer et déjouer les pièges de cet enfert vert !

. AMIGA . PC . AMSTRAD . ATARI . AMIGA .

Le Soft a ses Légendes



GENIAL



SPECIAL 4-8 ANS

JEU PARLANT *

Ecran ATARI ST

PETER PAN A LA CONQUETE DE L'ECRAN

*Ce jeu parlant (sur AMIGA et ATARI) a été spécialement conçu pour les 4-8 ans, il comporte un feuillet spécial "parents" pour aider les plus petits à ne rien perdre de cette merveilleuse aventure adaptée du conte de Sir J. M. Barrie.

. AMIGA . PC . AMSTRAD . TO8 . ATARI . AMIGA . PC . AMSTRAD . TO8 . ATARI . AMIGA . PC . AMSTRAD . TO8 . ATARI . AMIGA . PC . AMSTRAD .

COKTEL VISION

25 rue Michelet.
92 100 Boulogne
Tél : (16 1) 46 04 70 85.

○ Demande de catalogue : Joindre 2 timbres à 2,20 F

BON DE COMMANDE : NOM : **ADRESSE :**

FREEDOM: ○ **Atari : 220f.** ○ **Amiga : 220f.** ○ **PC 5p : 220f.** ○ **PC 3p : 220f** ○ **Amstrad : 195f.**

PETER PAN : ○ **Atari : 195f.** ○ **Amiga : 195f.** ○ **PC 5p : 195f.** ○ **PC 3p : 195f** ○ **Amstrad : 165f.** ○ **T08 : 165f.**

L'Histoire

Les 3 premières années

Les sources de l'industrie des ordinateurs ont parlé aujourd'hui d'inquiétude et d'agitation tandis que U.S. Gold – le précurseur des logiciels personnels de loisir – annonçait le projet d'une sortie pour septembre qui marquera un événement déterminant dans le développement de l'industrie informatique. Appelé "L'histoire en train de se faire", ce logiciel fait la chronique des immenses premiers succès de cette industrie passionnante et les experts le considèrent comme la parfaite collection unique des jeux informatiques jamais créée ... un véritable "plus" pour les "mordus" des ordinateurs et une réelle pièce de collection à garder précieusement pour les années à venir.

En 4 ans seulement, l'ordinateur personnel de loisir est devenu une industrie passionnante et déchaînée apportant non seulement beaucoup de plaisir aux nombreux jeunes à travers la Grande-Bretagne et l'Europe mais créant de même toute une industrie qui a fait des progrès à grands pas quant à la technologie et aux niveaux de loisir.

Aucune compagnie autre que U.S. Gold n'a fait autant pour cette cause. Tentant son nom des premières activités d'importation de logiciels provenant des Etats Unis, après l'avoir adapté au marché national, U.S. Gold a toujours mené le front, battant ses concurrents en répondant à la demande d'un public de plus en plus judicieux. U.S. Gold est désormais à la tête d'une industrie très stable et vitale laissant derrière lui des réalisations marquantes et mémorables.

Maintenant la compagnie a annoncé le projet d'une nouvelle vague de choc – elle réutilise les premiers chefs-d'oeuvre de son succès remarquable et les rassemble pour créer une collection – 15 véritables "classiques" en tout. Un porte-parole de U.S. Gold n'est pas surpris de la réaction du marché comme il a commenté à nos journalistes : "U.S. Gold est à elle seule l'industrie des logiciels de loisir dans le Royaume Uni et maintenant en Europe.

"En résumé, la collection attirera tout public – ce n'est pas seulement une compilation de jeux, mais une véritable chronique du développement de cette industrie fantastique qu'est la nôtre."

C'est à peine surprenant que nos concurrents soient mécontents. Depuis le tout début, nous avons été les innovateurs et avons par conséquent développé des jeux vraiment innovatifs – des jeux que l'on peut appeler des classiques de leur époque. Personne n'a réalisé autant et personne n'est capable de diriger un tel logiciel. Maintenant qu'un marché mûr est en place, nous avons décidé

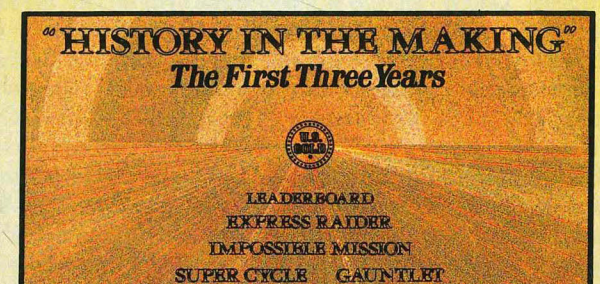
DU 4 AU 7 NOVEMBRE 1988
PARIS
PORTE DE VERSAILLES
AMSTRAD EXPO 88

NEWS
NEWS
NEWS
NEWS
U.S. GOLD
MONDAY, 19TH SEPTEMBER, 1988

en train de se Faire

u'il était l'heure de faire ne remarque audacieuse omme quoi le logiciel formatique est important impressionnant nous ons par conséquent, réuni s classiques – depuis ces 3 ernières années – et nous lons les sortir dans un pack istorique. Nombre des nordus" d'aujourd'hui evaient être trop jeunes our pouvoir utiliser les giciels d'origine – c'est idemment une aubaine our eux ainsi que pour autres, nombreux joueurs us âgés qui apprécieront ce u'une telle collection ffrira. En résumé la llection attirera tout public ce n'est pas seulement une mpilation de jeux, mais ne véritable chronique du éveloppement de cette dustrie fantastique qu'est nôtre."

EACH HEAD ... Le eneur – le premier logiciel .S. Gold qui s'est vendu à quart de million. **BRUCE EE** ... Le premier rsonnage célèbre à entrer hez U.S. Gold. **PYHUNTER** ... La voiture assique blindée de Bally idway devenue un culte our ordinateur personnel. **RAID** ... Impressionnant mais encore contesté. Raid a fait la "une" de la presse nationale. **GOONIES** ... Le film de Spielberg adapté pour la première fois à un jeu interactif d'arcade pour 2 joueurs simultanés. **SUPERCYCLE** ... La superproduction Epyx sur 2 roues. Rapide et acharnée. Une course classique de tout temps. **WORLD GAMES** ... Autour du monde avec 8 événements incroyables et inhabituels par Epyx. **EXPRESS RAIDER** ... Une jeu "entraînant" et "sifflant", action arcade. Le succès de Pâques de cette année-là. **INFILTRATOR** ... Arcade, simulation de stratégie – tous les éléments cumulés pour le No. 1 Européen. **BEACH HEAD II** ... Action séquence. Un autre énorme succès par Access. **GAUNTLET** ... Le jeu informatique le plus vendu en 1986/87, avec plus de 300 000 ventes. La première grande conversion arcade. **ROAD RUNNER** ... Le No. 1 de l'été de cette année-là – dessin animé, jeux automatiques par Atari. **MISSION IMPOSSIBLE** ... Le test repère pour tous les jeux de plateforme qui ont suivi, encore considéré par beaucoup comme l'un des meilleurs jeux vidéo de tout temps. **KUNG FU MASTER** ... Un No. 1 Gallup – Data East – souvent imité jamais égalé. **LEADERBOARD** ...



Chacun des jeux choisis pour honorer cette collection spéciale est en lui-même d'une valeur exceptionelle...

"C'est le jeu simulation de sport de l'année, si ce n'est des 10 dernières années", Zzap 64.

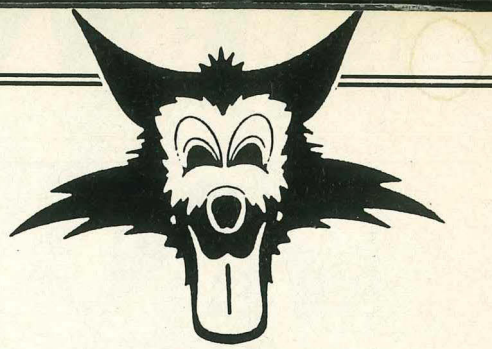
En plus d'être une pièce de collection, pour beaucoup, le pack est d'une valeur inouïe et une occasion à ne pas manquer. De nombreux fans d'ordinateurs attendent avec impatience la sortie à la mi-septembre et les commentaires tels que: "J'ai commencé à économiser ...", "Je ne m'intéressais pas aux ordinateurs lorsque les précédents logiciels sont sortis, je suis impatient de les essayer maintenant ...", "Je ne connais que les jeux vidéo tel que Beach Head, je vais pouvoir me rendre compte de tout ce que j'ai manqué ..." reviennent dans la bouche des joueurs interrogés.

"Mais le véritable gagnant, c'est le public qui l'achétera – sa valeur est dérisoire."

Peut-être que l'une des remarques intéressantes a été faite par un "connaisseur" de l'industrie : "U.S. Gold semble avoir recommencé. Tandis que nous sommes tous en train de compiler joyeusement n'importe quels produits afin de les offrir au public sous forme de packs financièrement avantageux, U.S. Gold a rassemblé la meilleure collection de "classiques" des jeux vidéos dont le matériel de support et les articles de promotion seront toujours aussi bons et égaleront leur niveau habituel. Franchement, je vous avoue que nous sommes une fois de plus stupéfaits, mais ceux qui vont en profiter, ce sont les acheteurs – quel prix dérisoire."

Jusqu'où va aller U.S. Gold? En fait, personne ne le sait : tout ce que nous pouvons dire, c'est que s'ils continuent "à créer l'histoire" de cette manière, ils ne peuvent qu'aller de succès et tous ceux qui possèdent un ordinateur seront heureux si cette progression continue.

TOP SECRET



TITUS

Salut à tous ! Ça boum ? Moi, je peux vous dire que j'ai une pêche d'enfer. Il faut dire que tous les matins, le facteur déverse un sac de courrier sur mon bureau et que tous les jours les éditeurs se battent pour vous offrir des logiciels. D'ailleurs, ce mois-ci, ce sont nos amis de Titus qui vous font cadeau de leurs softs. C'est vraiment sympa, on leur a dit merci de votre part. Surtout qu'avec leurs derniers titres (Fire & Forget, Off Shore Warrior et bientôt Galactic Conqueror), vous avez de quoi de vous éclater un maximum.

Attention, nous recevons vraiment des kilos de Top Secret tous les jours. Donc si vous voulez vraiment être sûr d'être publié, démerdez-vous pour nous envoyer des trucs originaux (*ne les repompez pas sur d'autres canards, on les lit aussi...*) et surtout, surtout, sur des jeux récents. Et ne nous envoyez pas seulement deux ou trois pokes. Pour gagner un jeu, il faut que vos Top Secret soient vraiment intéressants. Enfin, si vous nous faites parvenir un petit truc, on sera quand même sympa et on vous filera des anciens numéros de Micro News...

Sinon, comme de coutume, voici le point sur ce que nous possédons actuellement comme bidouilles.

ATARI : Vous êtes des dieux, ou presque, et ce n'est pas mon pote le prof ST qui va me dire le contraire.

Amstrad : Pas mal, pas mal, mais peut mieux faire. Surtout, peut être plus originaux...

C64 : J'en reçois un nombre incroyable, mais c'est trop souvent les même jeux qui reviennent. Un peu de nouveautés, merde !

Amiga : Ça roule. Encore un peu d'efforts et vous serez vraiment au top-niveau.

Les autres, **Thomson**, **Apple**, **Atari XL** : moins de 30 lettres au total. Et chacun râle qu'on ne parle plus assez de sa bécane chérie. Hé, les mecs, si vous voulez que je vous passe des Top Secret, il faut commencer par m'en envoyer...

Olivier Zythoun

ATARI

ATARI VAINCRA
Le lent voyage

Vous vous rappelez **Voyager 10**, l'ambitieux programme de **Free Game Blot** sorti il y a quelques mois ? Si vous êtes accroc mais que vous trouvez le chargement du jeu un peu long, genre j'ai le temps de m'endormir douze fois avant de commencer à jouer, j'ai peut-être une solution pour vous. Attention, ne rêvez quand même pas, vous aurez quand même le temps de boire un petit café. A l'affiche du bureau GEM, double-cliquez sur START PROGAMME2. Vous arriverez directement au moment où l'ordinateur vous réclame la deuxième disquette. Et comme c'est un nommé Olivier (Labiche) qui m'a filé le truc, je lui envoie un jeu. Ah, la solidarité des Oliviers, c'est quelque chose. Connus ou inconnus, nous sommes soudés comme les deux doigts de la main ou les deux branches du même bananier. Pas vrai, vieille branche ?

QUART D'HEURE POÉSIE

Ne fuyez pas ! Ce n'est pas parce que j'ai marqué "Poésie" comme titre qu'il n'y aura pas de bidouilles ici, bien au contraire. Et comme disait Sam Tramiel "Quand j'entends le mot poésie, je sors mon joystick". Pardon ? Ce ne serait pas Tramiel qui aurait dit ça ? Ben en tout cas, il aurait pu. Bref. Si vous en avez marre de crever en jouant à **Leatherneck**, de **Microdeal**, tapez au clavier "CUTHBERTNECK" pour devenir invulnérable et appuyez ensuite sur F3. Attention, ça ne marche pas contre les balles de vos adversaires. Logiquement, cette bidouille devrait amener deux questions de votre part :

Question : où est la poésie dans tout ça ?

Réponse : fais pas chier, ça vient !

Question : c'est quoi, au fait, la deuxième question ?

Réponse : je vous signale en passant que la fameuse interface pour jouer à quatre est enfin disponible. C'est d'ailleurs la même que pour **Gauntlet**. Par contre, il n'est pas encore évident qu'elle marche avec **Hot Ball**, de **Satory**, qui ne saurait tarder. Ça fait beaucoup de digressions pour une seule bidouille, tout ça...

Revenons plutôt à la poésie. Un lecteur m'envoie une bidouille pour **Carrier Command** version ST. Je précise tout de suite que je suis désolé mais que je n'ai pas eu le temps de vérifier si ça marche sur Amiga. Essayez toujours, on ne sait jamais. Mettez le jeu en mode Pause, et tapez "GROW OLD ALONG WITH ME", sans oublier les espaces. Pour ceux d'entre vous qui auraient un clavier AZERTY (un clavier normal, quoi !), tapez "GROZ OLD QLONG ZITH ?E", ce qui est déjà beaucoup moins poétique. Après avoir tapé ça, le message "Cheat mode active" (signifiant, dans une traduction très libre "mode triche activé"). A ce moment-là, appuyez sur la touche + et vous serez protégé (mantas + aav) des missiles ennemis. Appuyez sur 9 pour réduire la difficulté.

"Et alors, la poésie tant attendue, où était-elle ?" demande le cœur des lecteurs exigeants. Facile. La phrase "Grow Old..." est le premier vers d'un célèbre poème de Shelley dont je ne peux m'empêcher de citer un court

extrait :
Vieillissons ensemble (Grow old along with me)
Le meilleur encore est à venir.
Ce poème sert aussi d'exergue à un roman d'*Isaac Asimov* intitulé *Cailloux dans le ciel.*
Voilà ! Je sens que ça en a étonné plus d'un. Même au journal, les collègues ne regardent plus le petit père Zythoun avec le même œil. C'est que sous mes dehors bourrus se cache un mec vachement culturé ! Un peu, ouais ! Bon, assez déconné, passons aux choses sérieuses. C'était le quart d'heure culturel de Micro News. Rendez-vous dans 23 ans pour la suite.
Pour **Addictaball**, casse-briques bien connu mais pas extraordinaire (quoique...), avant de pressez espace, tapez UC et l'écran deviendra noir ("J'suis vert", glisse le Prof ST qui lit par-dessus mon épaule). A ce moment-là, appuyez sur le nombre corrspondant au niveau auquel vous souhaitez débuter. Sympa, non ? Alors, on continue dans la joie et la bonne humeur, avec ce message sybillin " Dans Eco, appuyez en même temps sur Control et S. Vous verrez le résultat". Je tiens à vous dire que je ne suis pour rien dans cette galère. Pour toute réclamation, adressez-vous à Cédric Behar, de Montfermeil, ça lui fera du courrier, puisque de toute manière il va recevoir un jeu. (PS : mon cher Cedric, TOUT m'intéresse. Pas la peine de me mettre des listes de jeux pour m'allécher, il faut mieux m'envoyer directement les solutions. En plus, c'est plus fort que moi, dès que je vois le mot "exclusif" écrit quelque part, j'ai les yeux qui sortent des orbites. Même si ce n'est pas vrai. J'aurais dû être journaliste)

BONS TRUCS SUR ST

Enfin, quand je dis "bons trucs", ce n'est pas moi qui le dis, c'est Fabrice Terry, de Meyzieu, dans le 69 (département érotique). Alors je vous donne les bidouilles, et si elles sont vraiment bonnes, on enverra un jeu **Titus** à Fabrice, d'accord ?
Pour avoir des vies infinies dans **Warlock Quest**, il faut taper ce listing en GFA basic :

```
OPEN "u",#1,"programe.jeu"
SEEK #1,11540
LPOKE 300000,0
BPUT #1,300000,4
SEEK #1,11012
BPUT #1,300000,4
CLOSE #1
```

Si vous êtes trop flemmards pour taper tout ça, avec MUTIL vous prenez le fichier "programe.jeu", vous cherchez la séquence 81098109 et vous la remplacez par autant de zéros. Avant de poursuivre sur les bidouilles, je dois dire que c'est la dernière fois que je recopie des trucs pareils. Je veux bien passer la journée à recopier vos Top Secret, mais écrivez lisiblement, bordel ! Vous allez peut-être gagner un jeu mais moi je vais devoir porter des triples foyers (les double, je les ai déjà). Sans déconner, pensez à moi, soyez un peu sympa, bande de petit salopards... Si vous avez une imprimante, envoyez moi des textes imprimés, idem si vous avez une machine à écrire. Ou alors, écrivez TRES lisiblement, surtout pour des pokes ou des programmes en BASIC. Moi après, j'y passe la journée et je risque de faire des fautes. Ce fut d'ailleurs le cas du programme pour Bubble Bobble ST du mois dernier. Patience, je cherche d'où vient le bug et je vous en recause le mois prochain. Assez rigolé, revenons aux bidouilles de Fabrice.
Pour **Black Lamp**, l'arcade/aventure avec l'animation parkinsonienne de **Firebird**, cherchez la piste 5 et le secteur 4 puis l'octet 338, en 5379 mettre 0004. On passe maintenant à **Alien Syndrome**, un des plus beaux jeux d'arcade que je connaisse sur ST. Pareil, vous prenez Mutil ou Disk Doctor (sur le disque 1), vous recherchez "00FA00FA0118011 80064" et vous le remplacez par "0180018001800180180". Cherchez ensuite "536E0C0E6A" et reprennez "0000000060" et enfin "536E0C106A" et à la place vous mettez "0000000060". Si vous ne faites pas de cauchemars après ça...
On continue avec des vies infinies pour **Space Harrier**, de **Elite**. J'en profite d'ailleurs pour rectifier une erreur commise dans le test du mois dernier : il est parfaitement possible de jouer au joystick en appuyant sur la touche J. Sinon, éditez le secteur 54 ligne 120, cherchez 33FC0003 et mettez 33FC00FF. Si vous avez des nouvelles ROMs et que vous voulez jouer à **Super Sprint**, voici une technique qui peut rendre le jeu compatible. Tapez le programme suivant en GFA Basic :

```
A$=SPACE$(655)
I=VARPTR(A$)
DIR
BLOAD "\auto\super.prg",I
LPOKE I+152,0
LPOKE I+314,0
LPOKE I+318,0
LPOKE I+322,&8000
LPOKE I+370,0
LPOKE I+420,0
LPOKE I+460,0
BSAVE "\auto\super.prg",I,655
```

Voilà, c'est fini ! Alors, qu'est-ce que vous en pensez, il mérite un jeu le petit père Fabrice ? Mouais, je ne sais pas, on va y réfléchir...
Non, je déconne. Un peu qu'il gagne un jeu ! Exceptionnelement, il en gagne même deux, toujours offerts par **Titus**, qui sont vraiment sympas, tellement c'est super. Nous voulons recevoir tous les jours des Top Secret de cette qualité.

JE SUIS NUL !

C'est vrai. D'habitude, j'essaye de faire des jeux de mots avec les noms des logiciels, pour faire marrer. Et puis ça ne coûte rien. Et là, j'ai séché. J'y ai pourtant passer du temps. J'ai même demandé aux collègues. *Moulinex* (un pote à moi qui (re)vient d'Hebdogiciel) m'a proposé "Crâne pas, t'es chauve" prétextant que crâne signifiait "**Skrull**" en anglais. Mouais. Alors bon, j'enchaîne directement sur les bidouilles, ça vous intéressera plus. Skrull est un très bon jeu genre Barbarian, signé 16/32 Diffusion. Mais comme dans **Barbarian**, certaines salles réclament une bonne dose de jugeotte. Alors on commence :
pour passer la porte où il y a des pierres, il faut prendre le caillou qui se trouve dans le couloir de la porte avec les pieux. Plaçez le caillou dans le rond où il en manque un et la bobinette cherra, autrement dit, la porte s'ouvrira.
Il faut donner les 3 diamants à la statue du serpent. Le serpent vous en rend une autre que vous irez déposer dans la salle dont l'entrée est bloquée par la végétation.
Prenez le crâne (Skrull) et la médaille (Medal). Toute l'astuce consiste à appuyer sur l'icone "poser" (la flèche vers le bas) très vite afin de ne pas se faire aspirer par la sphère. Cliquer (Click) alors sur le crâne et allez lentement (go slowly) vers la sphère pour la briser. Je ne sais pas pourquoi je vous traduis tout en anglais. Foi d'Olivier Berlitz, je me demande vraiment ce qui m'arrive...
Il y a aussi un endroit où il faut prendre la sortie avec des flammes. Plus loin, vous trouverez une cascade d'eau, il faut en boire pour que votre force vitale croisse quelque peu.
Et puis, si vous en avez marre de toutes ces ballades d'un niveau à l'autre, en faisant gaffe à tout, vous prenez MUTIL, vous chargez SKRULL.PRG et vous cherchez la séquence 005C6E06 pour la remplacer par 005C6D06. Après ça, vous avez des vies infinies. Qui a dit "Combien ?". Accessoirement, vous avez une pensée émue pour Micro News, le journal le plus sympa et le plus branché du monde et de ses alentours immédiats (on est très mal distribué après Saturne), pour Olivier Zythoun le plus... hum, le plus modeste journaliste du quartier et pour Alexandre Lemiere, de Sézanne, le plus rapide à m'avoir envoyé des bidouilles pour Skrull. Ouf. Bon, je craque, je vais boire un café et on se retrouve dans deux minutes. *("Hé, Moulinex, tu viens avec moi. Non non, juste deux minutes... Si on m'appelle, vous direz que je suis en réunion, merci les mecs...")* ●

CPC MON AMOUR

Alors, ça boum les CPCiens ! Ça carbure ! Faut dire que même moi, je m'éclate toujours autant avec mon CPC. Tenez, un des jeux que je préfère, c'est Gryzor. J'ai beau faire, je n'arrive pas à m'en lasser. Encore heureux qu'un pote à moi (Robby pour ne pas le nommer) l'ait déplombé pour le mettre en disquette, parce que le chargement en cassette, c'est vraiment l'enfer. Cela dit, Gryzor est vraiment un jeu fabuleux. Pour tout dire, je crois même que c'est mon jeu d'arcade préféré sur CPC. Pas mon jeu favori à 100%, non, celui-là, c'est Elite, de Rainbird, vous devez vous en souvenir... Bon, revenons à Gryzor qui est vraiment grisant. Pour réaliser cette bidouille, vous allez devoir utiliser un éditeur de secteur dans le genre d'Oddjob ou de Discology. Pour Gryzor, vous éditez la piste 07 de la face 1 de la disquette. Sélectionnez la piste 01 et allez, comme un grand à l'adresse 03DD. Remplacez 3D par 00. Ça vous en bouche un coin, pas vrai ? Au fait, un dernier détail. Je connais ... un très bon dentiste. Non, c'est pas ça. Qu'est-ce que je connais ? Ah oui, ça me revient ! Je connais des gens qui tapent des bidouilles et qui après me téléphonent en disant que ça ne marche pas. Eh, les mecs, n'oubliez pas de sauvegarder !

ARKANOID II

Héhé ! Nous sommes le journal à avoir passer des astuces pour **Arkanoïd**. Je crois qu'on a dû en publier pour toutes les versions sur toutes les machines du marché. Un véritable exploit, pas vrai les mecs ? Bon, eh ben maintenant, on commence pour **Arkanoïd 2, d'Imagine,** version CPC. Et bientôt, si les atariens en mettent un coup, pour la version ST. Là encore, il va vous falloir utiliser Discology ou Oddjob pour éditer les pistes et les secteurs correspondants. Là, vous commencez par sélectionner la piste 03. Choisissez alors le secteur C3. Là, vous allez pépère, sans se presser, à l'adresse 0099 (vous avez vu "l'Assassin habite au 0099"). Pour une fois, on va se servir de l'affichage ASCII des données plutôt que de l'hexadécimal. Vous repérez la ligne M=2 et vous la modifiez pour qu'elle devienne M=3. Et vous savez quoi ? Vous n'oubliez pas de sauvegarder !

LES REQUINS VOLANTS

Encore plus forts que "Les dents de la mer", voici les ailerons du ciel ! **Flying Shark**, de nos copains de **Firebird** (surtout Sarah et Ania d'ailleurs, bisous à toutes les deux) est super. Un des meilleurs jeux à scrolling vertical que je connaisse sur CPC. Peut-être même le meilleur, en tout cas un des plus marrants. Dommage que les couleurs soient un peu ternes. Mais bon, on n'est pas dans la rubrique test ici. Faudrait mieux que je revienne aux bidouilles, pas vrai... Surtout que c'est encore une astuce classe, avec un éditeur de secteurs. Tous ceux qui n'en n'ont pas doivent être en train de me maudire. Et les pauvres qui n'ont que des cassettes, ça ne doit pas vraiment les réjouir non plus. Bon allez, je la donne ma bidouille, où j'en connais qui vont craquer. Editez la piste 05 et le secteur C5, allez à l'adresse 0125 et changez les six octets DD3509 en 000000. Plutôt sympa, comme bidouille, puisqu'elle vous donne non pas un nombre de vies infinies mais un nombre de bombes infinies, ce qui devrait déjà vous faire plaisir. Attendez moi une seconde, je descends fumer une clope avec *Moulinex*.. Ah, ça fait du bien.

●

LES COPIEURS NE SAVENT PAS LIRE !

Je sais que la tentation est facile, mais quand même, faites gaffe, ne nous prenez pas pour plus abrutis que la moyenne. Je m'explique. Certains d'entre vous croient malins de nous envoyer des bidouilles déjà parues dans d'autres canards. Hé les mecs, ne me prenez pas pour un con, je lis tous les canards anglais, alors... Plus grave encore, certains pompent allégrement les journaux français ! Ceux-là aussi, je les lis, vous pouvez me croire... Inutile donc de me les renvoyer. Evitez aussi les photocopies d'un autre canard avec du marqueur pour rayer le texte... Pire encore, quand vous pompez une bidouille à 100%, ne recopiez pas la première ligne, qui est toujours du style :

5 ' Gauntlet 100%

Dans le cas de 100%, je vous signale aussi que Robby est un de mes meilleurs potes et que je ne veux pas que vous m'envoyiez des bidouilles que vous lui pompez. Le plus fort de tous a encore été un gars qui m'a envoyé quatre bidouilles ST parues... dans le dernier numéro de Micro News. Alors, basta les mecs. Ce qu'on recherche avant toute chose, c'est l'originalité et c'est cela que nous récompensons. A bon entendeur...

C64

TOUJOURS LA

Le C64 est peut-être toujours fidèle au poste mais vous, ô amis lecteurs, vous commencez à radoter pour ne pas dire gâtifier. D'abord, je recois un paquet de Top Secret qui sont déjà passés dans Micro News et en plus, j'en recois plein sur des jeux qui datent de la préhistoire (en clair, d'il y a trois ou quatre ans). Bon je vous en donne quand même quelques-unes, mais je compte sur vous pour vous démerder un peu mieux que ça le mois prochain.

Pour **Sentinel**, les codes des parcs 9999 sont 76750745 et 0000 06045387. Et pour les feignants, voici de quoi se bâffrer d'énergie sans lever le petit doigt : faites reset avec le pouce, tapez POKE 6679,173:POKE 8512,10 avec l'annulaire et SYS 16128 avec le majeur. Alors ? Je vous l'avais bien dit qu'on ne se servirait pas du petit doigt. Y sont forts, à Micro News, y sont forts. Ensuite, voici un petit listing qui va vous faire disposer de 50,5 K, ce qui est plutôt appréciable, isn't it ?

```
1 FOR I=40960 TO 49151: POKE I,
PEEK(I):NEXT:POKE I=57344 TO 65535:
POKE I, PEEK(I): NEXT
2 POKE 1, 53: POKE 64982, 53: SYS
64738
```

Ouf. On continue avec **Silent Service**, le superbe simulateur de sous-marin signé **Microprose**. Quand vous regardez le rapport du QM, appuyez sur la touche RUN/STOP puis faites RUN. Gros avantage, ça vous redonne 24 torpilles. **Bard's Tale II** vient de sortir sur Amiga et ne saurait tarder sur ST. En attendant, les possesseurs de C64, qui y jouent depuis quelques lustres, vous filent quelques tuyaux.

Pour entrer dans les catacombes, depuis le Mad God Temple, dites TRAJAN au prêtre. Pour trouver le premier morceau du WAND, allez aux Tombs et faites une place dans votre équipe. Ensuite, quand vous êtes dans le premier snake, combattez le "koscic giant". Laissez les old Warrior se joindre à vous et mettez le en première position. Donnez les objets du géant au guerrier "old guerrier". Buvez à la fontaine (tous ensemble). Utilisez les objets du géant dans les mains du "Old Warrior" pour combattre la "Cloudy face". Après, vous trouverez une porte où vous avez trouvé le "Old Warrior". Il y aura la premier pièce du "Wand". Pour avoir la seconde, entrez dans le "snare" et allez à la porte de gauche.

Voilà, c'est fini pour Bard's Tale II. Tout ça rapporte un soft C64 à Jean Michel Mercanti, de Maîche. ●

THOMSON

Allez, comme vous êtes bien brave, je vous file quand même une bidouille sur Thomson, mais le mois prochain, il faudrait essayer d'assurer un peu plus.

L'HÉRITAGE

Avant de sortir de l'immeuble, il faut prendre les objets suivants : la trompette, le crayon, la torche, le poignard, le pistolet, la montre, le passeport et l'argent dans l'assiette. Vous découvrirez a qui donner ces objets. Il y a aussi certaines personnes que vous pouvez braquer avec le poignard. Arrivé en bas, il faut relever le numéro du taxi, et insérer l'argent dans le téléphone, ensuite faire ce numéro (il est inutile de décrocher le combiné). Surtout ne pas prendre le vélo ! A l'aéroport pour récupérer votre passeport il faut donner de l'argent au clochard. Il faut également manger, prendre le journal "Mon Tricot" et monter dans l'avion partant a 11 h 20.

Pour la deuxiéme partie, à l'aéroport le code est : EFJNA

Pour la troisiéme partie le code est : EFJDA. ●

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !!!

3615 MICROMANIA FRAIS DE PORT GRATUITS

300 LOGICIELS A GAGNER !!!

En octobre, branchez vous sur 3615 MICROMANIA et vous pourrez gagner un des 10 logiciels offerts chaque jour en répondant à une question concernant les jeux.

ATARI ST

OCEAN 5 STARS	**245F**
+ENDURO RACER+CRAZY CARS	
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL	
COMPUTER HITS	**275F**
DEEPSPACE+BRATACCAS+	
HACKER2+LIT. COMP. PEOPLE	
ARCADE FORCE	**295F**
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES	
+GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	**245F**
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX ST	**245F**
+ WINTER GAMES+SUPER	
CYCLE+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+ SUPER TENNIS+ MAJOR	
MOTION+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**195F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIOUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES

AAARGH	185F
ADV. DUNG. AND DRAG.	**225F**
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	**185F**
BAMBOOZALL	**185F**
BARBARIAN 2	145F
BOMBJACK	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CYBERNOID	185F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALLEN.	**185F**
DESOLATOR	185F
DOWN AT THE TROLLS	**185F**
DRILLER	185F
DUEL	**225F**
ELITE	**225F**
EMMANUELLE	**220F**
EXOLON	185F
FEDERATION OF FREE T.	**285F**
FERNANDEZ MUST DIE	**225F**
FOOTBALL MANAGER 2	**185F**
GALACTIC CONQUEROR	**249F**
GARRISON 2	185F
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GENIUS	195F
GUERILLA WARS	**185F**
HERCULE	185F
HOT SHOT	185F
INCANTATION	**225F**
INTERNATIO. KARATE +	**185F**
IRON LORD	225F
KENNEDY APPROACH	225F
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GROTEMB.	225F
LES TUNIQUES BLEUES	185F
LIVE AND LET DIE	195F
1943	185F
MARS COPS	225F
MONTE CRISTO	**220F**
MOTOR MASSACRE	**185F**
NEBULUS	**185F**
NECRON	185F
NETHERWORLD	185F
NIGEL MANSELL'S	195F
NIGHT RAIDER	185F
NUMERO 10	**225F**
OFF SHORE WARRIOR	249F
PAPER BOY	**185F**
PETER PAN	**195F**
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	**225F**
POWERDROME	**225F**
QUESTRON 2	225F
RAMBO 3	**185F**
RENEGADE	195F
RIMRUNNER	145F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
SDI	**185F**
SERVICE ACTION	**225F**
SHOOT 'EM UP CONST.	**225F**
SKY SHASE	**225F**
SOLDIER OF LIGHT	**185F**
SPACE HARRIER 2	185F
STARGLIDER 2	225F
STARSHIP	145F
STORM LORD	**185F**

NOUVEAUTES

STORMTROOPER	225F
SUPER STAR ICE HOCKEY	185F
TERRAQUEST	145F
TERRIFIC LAND	**195F**
TARGET RENEGADE	185F
THE ELIMINATOR	**185F**
THE EMPIRE STRIKES B..	185F
THE GAMES WINTER ED.	**195F**
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MIS.	**245F**
THE SENTINEL	185F
THE TEMPLE OF FLY...	**275F**
THE THREE STOOGES	295F
TIMES OF LORE	**225F**
TYPHOON	**185F**
TRUCK	**225F**
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VICTORY ROAD	**185F**
WANDERER	**185F**
WHIRLIGIG	**185F**
WAR GAME CONST SET	245F
WHERE TIME STOOD S.	185F
ZYNAPS	185F

ADVANCE ART STUDIO	225F
ALIEN SYMDROME	185F
ARMY MOVES	175F
ARKANOID 2	185F
BIRDIE	185F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195F
BARDES TALE	225F
BETTER DEAD ALIEN	185F
BEYOND THE ICE PALACE	185F
BIONIC COMMANDOS	185F
BLOOD VALLEY	175F
BMX SIMULATOR	145F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUGGY BOY	185F
CARRIER COMMAND	235F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CORRUPTION	225F
DEFENDER OF THE CROW.	275F
DEGAS ELITE	225F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
ENDURO RACER	185F
EXPLORA	375F
FIRE AND FORGET	249F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
G.I.G.N OP. JUPITER	185F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER 2	225F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
IMPOSSIBLE MISSION 2	185F
INDY 500	149F
JEANNE D'ARC	285F
INTERNATIONAL SOCC.	185F
IRON LORD	275F
JET	385F
KARATE KID 2	155F
KILLDOZER	185F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ARCHE CAPT. BLOOD	225F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	185F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIV.	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LEATHERNECK	225F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MICKEY MOUSE	185F
NORTHSTAR	185F
OBLITERATOR	225F
OUT RUN	195F
OVERLANDER	225F
PANDORA	185F
PHANTAISIE 3	245F
PLATOON	185F
POLICE QUEST	185F
PREDATOR	225F
QUADRALIEN	225F
RAMPAGE	145F
ROAD WARS	185F
ROLLING THUNDER	185F
SCRABBLE	225F

SKRULL	225F
SHACKLED	185F
SLAP FLIGHT	175F
SIDE ARMS	185F
SILENT SERVICE	225F
SIDEWINDER	125F
SINBAD	225F
SPACE HARRIER	225F
SPACE RACER	185F
SPITFIRE 40	185F
SUPER HANG ON	145F
SUPERSKI	220F
STREET FIGHTER	195F
STRIP POKER II	145F
SUPERSPRINT	145F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
THE ENFORCER	145F
THE GREAT GIANA SIST.	195F
THE HUNT FOR RED OCT.	225F
THUNDERCATS	185F
TRANTOR	175F
TURBO GT	195F
TURLOGH LE RODEUR	225F
ULTIMA 4	225F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VAMPIRE'S EMPIRE	195F
VIRUS	195F
20 000 LIEUES SS MERS	245F
WARLOGH'S WEST	215F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
XENON	185F
ZOMBI	195F

PC compatibles

COMPILATION UBI	**275F**
+ZOMBI+NECROMANCIEN	
+MASQUE PLUS	
PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	**195F**
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOAR	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	**275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON	
+STARTING BLOCK+BIG BEN	
PC HITS	**225F**
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS	
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER	

ADVANDED DUNGEONS AND DRAGONS	**225F**
APOLLO 18	**225F**
ARGUAMENON MAN	**185F**
ARKANOID 2	185F
ARTICFOX	185F
AUTO DUEL	225F
BALANCE OF POWER	175F
BARBARIAN	185F
BARDS TALE	225F
BIONIC COMMANDO	185F
BUBBLEGHOST	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CARRIER COMMAND	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT	245F
COMBAT SCHOOL	185F
CORRUPTION	225F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
CRUCIAL TEST	**220F**
DARK CASTLE	269F
DARK SIDE	**185F**
DEFENDER OF THE CROW.	245F
DOSSIER KHA	**225F**
DREAM WARRIOR	185F
ECHELON	**185F**
ELITE	225F
EMMANUELLE	**220F**
FEDERATION OF TRAD..	**285F**
F15 STRIKE EAGLE	185F
FER ET FLAMME	225F
FIRE AND FORGET	249F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
FLIGHT SIMULATOR 3	**475F**
FREEDOM	**220F**
4X4 OFF ROAD RACIN.	**185F**
GABRIELLE	225F
GALACTIC CONQUEROR	**249F**
GARY LINEK. HOT SHOT	185F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPER. JUPITER	285F
GUNSHIP	325F
HOT SHOT	185F
HURLEMENTS	215F
IKARI WARRIORS	185F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDY 500	149F
JACKAL	185F
JEANNE D'ARC	285F
JET	**375F**
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTE.	215F

PC COMPATIBLES

L.A. CRACKDOWN	185F
L'ARCHE DU CAPT.BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LIVE AND LET DIE	**225F**
MACH3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MAXI BOURSE	**225F**
MEURTRES EN SERIE	275F
MINDFIGHTER	225F
NIGHT RAIDER	185F
OFF SHORE WARRIOR	249F
PHM PEGASUS	225F
PETER PAN	**195F**
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
POOL OF RADIENCE	**225F**
PROFESSION DETECTIVE	225F
QUADRALIEN	225F
QUESTRON 2	**265F**
RAMBO 3	**185F**
ROCKET RANGER	245F
SCRABBLE	225F
SIDE ARMS	**225F**
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SKATE OR DIE	**225F**
SKY FOX 2	225F
SOLOMON'S KEY	185F
SONS OF LIBERTY	**295F**
SPACE RACER	185F
STAR FLEET	**225F**
STREET SPORT SOCCER	**185F**
STRIKE FORCE HARRIER	269F
SUPER SKI	225F
SUPER STAR ICE HOCKEY	245F
TAI PAN	185F
TEST DRIVE	225F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	185F
THE PRESIDENT IS MISS.	**225F**
THE TEMPLE OF FLY...	**275F**
TRIVIAL PURSUIT	275F
TYPHOON	**185F**
ULTIMA IV	225F
ULTIMA V	225F
ULTIMATE GOLF	**185F**
U.M.S.	225F
VICTORY ROAD	**185F**
VIXEN	185F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
20000 LIEUES SS MERS	199F
WASTELAND	**225F**
WHERE TIME STOOD STIL.	195F
ZYNAPS	185F

AMIGA

19 BOOT CAMP PART1	**185F**
4X4 OFF ROAD RACING	**225F**
AAARGH	195F
ALIEN SYNDROME	185F
ADV. DUNG. AND DRAG.	**225F**
ALBEDO	**195F**
ARMY MOVES	225F
A.T.F.	225F
AUTO DUEL	235F
BARDE'S TALE 2	249F
BETTER DEAD ALIEN	185F
BEYOND THE ICE PAL.	225F
BIONIC COMMANDO	185F
BIRDIE	245F
BIVOUAC	**225F**
BOMBJACK	245F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	295F
BUGGY BOY	249F
CALIFORNIA GAMES	225F
CARRIER COMMAND	245F
COMBAT SCHOOL	195F
CRASH GARRET	225F
CRAZY CARS	245F
CYBERNOID	225F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALLEN.	**225F**
DEFENDER OF THE CROW	325F
DESTROYER	195F
DRILLER	**225F**
DUNGEON MASTER	**225F**
ECO	195F
EMMANUELLE	**220F**
EXPLORA	375F
FEDERATION OF TRAD.	**275F**
FERRARI FORMULA ONE	269F
FIRE AND FORGET	249F
FOUNDATION'S WASTE	235F
GALACTIC CONQUEROR	**249F**
G.I.G.N. OPER. JUPITER	225F

AMIGA

GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON 2	225F
GEE BEE AIR RALLY	195F
GREEN BERET	225F
GRYSOR	225F
GUERRILLA WARS	**225F**
HOT SHOT	**185F**
IKARY WARRIOR	225F
IMPOSSIBLE MISSION 2	225F
INTERCEPTOR	249F
JACKAL	225F
JEANNE D'ARC	285F
JET	395F
KING OF CHICAGO	325F
L'ARCHE CAPT. BLOOD	345F
LEATHERNECK	185F
L'EMPIRE CONTRE ATT..	185F
LIVE AND LET DIE	**225F**
1943	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	245F
MANHATTAN DEALER	260F
MOTOR MASSACRE	**185F**
NEATHERWORLD	225F
NIGHT RAIDER	225F
OBLITERATOR	195F
OFF SHORE WARRIOR	249F
OUT RUN	225F
OVERLANDER	**245F**
PANDORA	195F
PLATOON	225F
POWER STYX	**245F**
QUADRALIEN	235F
RAMBO 3	**225F**
ROAD BLASTERS	225F
ROADWARS	195F
ROCKET RANGER	309F
SENTINEL	225F
SHOOT 'EM UP CONST.	**225F**
SIDE ARMS	225F
SIDEWINDER	145F
SKRULL	**225F**
SKYSHASE	**185F**
SKYFOX 2	199F
SPACE HARRIER	225F
STARGLIDER 2	**225F**
SPACE RACER	185F
STREET FIGHTER	195F
STREETSPORTS BASKET.	195F
SUPERSKI	**220F**
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	325F
THE ELIMINATOR	**225F**
THE GREAT GIANA SIST.	195F
THE GAMES WINTER ED.	195F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	195F
THE TEMPLE OF SAUC..	**225F**
THUNDERCATS	245F
TYPHOON	**225F**
ULTIMA 4	225F
UMS	245F
VERMINATOR	195F
VICTORY ROAD	**225F**
VIRUS	195F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WANDERER	**225F**
WHIRLIGIG	**185F**
XENON	185F
ZYNAPS	225F

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Manette Pro 5000	129F
Cheetah mach 1	129F
Amstrad	
4 Disquettes avec boitier	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
PC	
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

SPECTRUM

TAITO COIN OP COLLEC.	129F
KARATE ACE	**115F**
GOLD SILVER BRONZE	145F
ELITE 6 PACK N°3	95F
ARCADE ACTION	119F
LES GREMLINS	119F
LA COLLECTION KONAMI	119F
TOP TEN COLLECTION	99F
GEANTS D'ARCADE	119F
LES TRESORS USG	115F
ALBUM HEWSON	95F
BEST OF ELITE 2	95F
HIT PACK 2	95F
GAME SET AND MATCH	129F
HIT PACK 2	98F
THEY SOLD A MILLION 3	95F
THEY SOLD A MILLION 2	95F

AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA..

DEMENT !!! Kit de téléchargement **99 F**

avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

BENEFICIEZ A PARIS DES PRIX MICROMANIA
BOUTIQUE MICROMANIA
PRINTEMPS HAUSMANN
64 bd Haussmann
"Espace Loisirs sous-sol"
75008 PARIS
Métro Havre-Caumartin

AMSTRAD

LES DEFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE+ARKANOID 1
+ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT
GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
LEADERBO. "PAR 3" 145/169F
+LEADERBOARD+LEADERBOARD
TOURNAM.+W CL LEADERBOAR
KARATE ACE 115/175F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHI MATA+THE WAY TIGER
AVENGER+SAMOURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO
RACER+PAPERBOY+GHOSTNGOB
BLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER
N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+RYGAR+GAUNTLET DUNGEON
AMST GOLD HIT 3 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WCLEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115/165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASILDETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLL KONAMI 115F/185F
+JACKAL+SHAOLIN
ROAD+NEMESIS+JAILBREAK+YE
AR KUNG FU2+GREENBERET+
AR KUNG FU+HYPERSPORT
+PINGPONG+MIKIE
LES TRESORS USG 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRAT +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
OCEANSTAR HIT 2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS+COBRA
+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARC. HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG
MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ALBUM DIGITAL 99/145F
ALBUM EPYX 99/189F
ALBUM LORICIEL 95/145F
ALBUM UBISOFT 165/195F
GAME SET MATCH 129/179F
HIT PACK 2 95/145F
OCEAN STAR HIT 95/145F
PACK FIL N°2 139/189F
TOP TEN COLLECT. 99/145F

NOUVEAUTES

ACTION	**145/185F**
ADV. DUN.AND DRA.	**95/139F**
AIRBORNE RANGER	**185/225F**
ALIEN SYNDROME	95/139F
ARTURA	95/135F
BARBARIAN(PSYNO)	95/139F
BARBARIAN 2	89/139F
BARD'S TALE	145/195F
BLACKLAMP	89/139F
BOBO	145/195F
CARRIER COMMAND	145/195F
CORPORATION	95/145F
CYBERNOID 2	95/135F
ECHELON	**89/139F**
EMMANUELLE	**ND/195F**
E.X.I.T	145/195F
FERNANDEZ MUST D..	**95/139F**
FIST AND THROTTLE.	**95/139F**
FOOTBALL MANAG.2	**95/139F**
FRANK BRUNO'S BOX	**129/179F**
FREEDOM	**ND/195F**
GALACTIC CONQUE..	**129/169F**
GARY L. HOT SHOT	95/135F
G.I. HERO	**89/139F**
GUERRILLA WARS	**89/139F**
HURLEMENTS	135F/175F
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HORSE	99/149F
LIVE AND LET DIE	**95/139F**
MATA HARI	**139/189F**
MAXI BOURSE	**145/195F**
MONTE CRISTO	**ND/195F**
MOTOR MASSACRE	**95/139F**
NETHERWORLD	95/139F
NIMITZ	99/159F
OFF SHORE WARRIOR	**129/169F**
PETER PAN	**ND/160F**
RAMBO 3	**89/139F**
REX	**105/165F**
ROADWARS	95/139F
ROY OF THE ROVERS	95/139F
SALAMANDER	89/139F
SAMQURAI WARRIOR	**89/139F**
SERVICE ACTION	**139/189F**
SKY HUNTER	135/175F
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
TERRIFIC LAND	**ND/195F**
TERRORPODS	95/139F
T-WREKS	95/145F
THE ELIMINATOR	**95/139F**
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE TRAIN	**115/185F**
TROLL	89/139F
TYPHOON	**89/139F**
VICTORY ROAD	**89/139F**
WANDERER	**95/139F**
WHIRLIGIG	**89/139F**

HIT PARADE

ALTER. WORLD GAME	95/145F
ARCTICFOX	149/199F
ARKANOID2:REVENGE	89/145F
BEYOND THE ICE P.	95/145F
BIONIC COMMANDO	95/139F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CONSPIRATION	145/185F
DALEY THOMPSON OLYMPIQUE CHALL.	95/139F
DREAM WARRIOR	95/139F
FIRE AND FORGET	129/169F
GARY L. SUPER S.	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GIGN OPERATION JUP.	145/195F
GUNSHIP	195/245F
HERCULE	95/145F
HOPPING MAD	99/149F
IKARI WARRIOR	95/145F
IMPOSSIBLE MIS. 2	95/145F
KARNOV	95/145F
L'ANGE DE CRISTAL	145/199F
L'ARCHE DU CAPT BL.	169/199F
L'EMPIRE CONTRE AT.	99/149F
1943	95/145F
MARAUDER	89/139F
MICKEY MOUSE	95/145F
NIGEL MANSELL	95/145F
NIGHT RAIDER	95/145F
OVERLANDER	95/145F
PSYCHOPIGS	95/139F
RASTAN	89/145F
OUT RUN	95/145F
PEUR SUR AMYTIV...	129/169F
PLATOON	89/145F
ROAD BLASTERS	89/139F
SKATE CRAZY	85/139F
SPACE RACER	139/189F
STREET FIGHTER	95/145F
SUPERSPORTS	95/139F
TARGET RENEGADE	89/145F
THE DARK SIDE	95/139F
THE GAMES WINTER	95/145F
THE VINDICATOR	89/139F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
BAD CAT	95/145F
BOB WINNER	129/169F
BUBBLE BOBBLE	95/145F
BUGGY BOY	95/145F
CRAZY CARS	129/159F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
GABRIELLE	139/175F
GRYZOR	89/145F
GUNSMOKE	95/145F
JINKS	95/145F
LA GUERRE DES ET.	99/149F
LA CHOSE DE GROT.	135/175F
L'ANNEAU DE ZENGA.	145/189F
LA PANTHERE ROSE	99/149F
MACH 3	129/179F
PHM PEGASUS	149/195F
PREDATOR	89/145F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
STREET SPORTS BASK.	95/145F
THUNDERCATS	89/145F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F
THE EMPIRE STRIKES	99/149F

COMMODORE 64

TAITO COIN OP COL. 125/165F
+ARKANOID+ARKANOID2
+BUBBLE BOBBLE+RENEGADE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT
LEGEND OF KAGE+RASTAN...
GOLD SILVER BRONZE149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
LEADERB. PAR 4 145/175F
LEADERBOARD+LEADERBOARD
TOURNAMENT WORLD CLASS
LEADERB+LEADERB. EXECUT.
KARATE ACES 119/179F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHIMATA+ WAY OF TIGER
+AVENGER+SAMURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ALBUM EPYX N°2 115/175F
ALBUM EPYX 99/145F
ARCADE ACTION 119/189F
BEST OF ELITE N°2 95/145F
COLL KONAMI 119F/189F
ELITE 6 PACK N°3 99/145F
GAME SET MATCH 129F/179F
GEANTS D'ARCADE 119/195F
HIT PACK 2 99/145F
LES GREMLINS 119/169F
LES TRESORS USG 115/195F
TOP TEN COLLECTION 99/145F
IMAGINE ARCADE HITS 95F

NOUVEAUTES

ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS	**95/139F**
ARTURA	95/145F
BARBARIAN(PSYNO)	95/145F
BARBARIAN 2	95/125F
CARRIER COMMAND	145/195F
CYBERNOID 2	95/145F
DARK CASTTLE	**95/125F**
ECHELON	95/145F
GARY L. HOT SHOT	95/125F
GUERILLA WARS	**89/125F**
L'ARCHE CAPT. BLOO.	95/145F
LIVE AND LET DIE	**95/139F**
MOTOR MASSACRE	**95/139F**
4 X 4 OFF ROAD RAC.	95/145F
1943	95/145F
NETHERWORLD	95/125F
NIGEL MANSELL'S	99/159F
PANDORA	95/135F
RAMBO 3	**89/139F**
RED SORM RISING	**139/185F**
ROY OF THE ROVERS	95/145F
SOLDIER OF LIGHT	89/145F
STREET SPT SOCCER	**95/139F**
SUPERSKI	**140/180F**
SUPERSPORTS	95/145F
TERRORPODS	95/145F
THE BARD'S TALE 3	**ND/165F**
THE ELIMINATOR	**95/139F**
T-WREKS	95/145F
THE DARK SIDE	95/145F
THE LAST NINJA 2	125/145F
TYPHOON	**89/125F**
VICTORY ROAD	**89/125F**
WANDERER	**95/115F**
WHIRLIGIG	**95/125F**

THOMSON

	C/D
LES ATHLETES	**145/185F**
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2	
+DIEUX DU STADE 1+ 2	
ALBUM LORICIEL	**145/195F**
+5°AXE+SAPIENS	
+MGT+AIGLE D'OR	
MALETTE JEUX FIL	**245/245F**
+GAME OVER +FOMULE 1	
+ARKANOID +SORCERY	
THOMSON HITS	**175/225F**
+ KRACK OUT + BEACH HEAD	
+ THE WAY OF THE TIGER	
LORICIEL HIT 2	**155/185F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER + SPINDIZZY	

ARKANOID	145F
BILLY 2	135/195F
BOB WINNER	149/195F
CRAZY CARS	**145/195F**
CRUCIAL TEST	**ND/195F**
ENDURO RACER	145/195F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
GIGN OP. JUPITER	**149/199F**
L'ARCHE CAPT. BLO.	**145/195F**
MACH 3	129/199F
MONOPOLY NF	ND/175F
MONTE CRISTO	ND/195F
PERLE D'ARION	**ND/195F**
PETER PAN	**ND/165F**
PROHIBITION	135F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SILENT SERVICE	145/195F

HIT PARADE

ALIEN SYNDROME	95/125F
APOLLO 18	95/145F
AIRBORNE RANGER	145/195F
BEYOND THE ICE PAL.	95/125F
BIONIC COMMANDO	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
DALEY THOMPSON OLYMPIQUE CHAL.	95/145F
DEFENDER OFCROWN	135/145F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GARY L.SUPER SKILLS	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GUNSHIP	145/195F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
L'EMPIRE CONTRE AT.	95/145F
MATCH DAY 2	95/145F
NIGHT RAIDER	95/145F
OUT RUN	95/145F
PHM PEGASUS	99/145F
PIRATES	145/195F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	95/145F
PSYCHOPIGS	95/145F
ROAD BLASTERS	95/145F
ROAD WARS	95/145F
SALAMANDER	89/139F
SKY FOX 2	99/149F
SAMURAI WARRIOR	89/145F
STREET FIGHTER	95/145F
TEST DRIVE	99/149F
THE TRAIN	99/149F
THE GAMES WINTER	95/145F
THE GREAT GIANA S.	95/135F
THE VINDICATOR	99/149F

SEGA

MANETTE SPECIALE	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	279F
ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACLE W.	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
COMBAT RESCUE	199F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
FANTASY ZONE 2	199F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GLOBAL DEFENSE	195F
GREAT BASKETBALL	195F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
RESCUE MISSION	**219F**
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZAXXON 3D	249F
ZILLION	195F
ZILLION 2	199F

SPACE RACER	145/195F
SPORT D'ETE	145/195F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS	145/195F
20000 LIEUES SS MERS	185F
YE AR KUNG FU 2	145F
ZOMBI	125/185F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....
ADRESSE .....
..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature _____

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant* **19 F** *pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 - ATARI-ST - AMIGA

POUR TOUS

Dans la rubrique "Pour Tous", je vous propose des solutions des jeux d'aventure tournant sur plusieurs machines et qui peuvent donc intéresser tout le monde, d'où le titre de la rubrique. Quelle originalité !

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE

L'encre synthétique ne donne rien car il s'agit simplement d'encre rouge sur vulgaire papier jaune qui ne révèle absolument rien.
Après avoir trouvé la "feuille marron", allez voir l'aveugle pour lui demander des renseignements, et après, traduisez le braille qui vous révèlera l'emplacement de l'organigramme d'un programme. Vous verrez que l'aveugle ne vous a pas tout dit et vous pourrez en déduire certaines choses.
Pour débloquer l'ascenseur, il faut compter en binaire (à partir de la droite) les étoiles données en valeur de réarmement ce qui donne 53602 à taper au clavier.
Pour ouvrir la valise de Turning au code alphanumérique il faut taper "ADA".
La réponse à la devinette posée par l'aumônier est "Achille". Le message du Morse signifie : POLICE FEDERALE NEW YORK RECHERCHONS JOHN WADE INDIVIDU TRES DANGEREUX VOYAGE SUR BOURGOGNE SOUS LE NOM DE AL...

TERRAMEX

Première astuce, il faut prendre le personnage français Henri Beaucoup car il n'y a que lui qui peut se servir du vélo pour prendre la formule.
Pour sélectionner un objet : appuyer sur les touches 1 ou 2 et appuyer sur S.

M->monter
D->droite
G->gauche
S->sélectionner
Prendre aspirateur, M en haut à gauche, S, G, sauter, prendre bidon, redescendre, D jusqu'à la flûte, prendre flûte, revenir à l'écran de départ, S aspirateur, M, prendre objet sur la colonne, redescendre, D, D, prendre bloc de fer en bas de la colonne, remonter, D, prendre vélo, D, attendre que le dragon le plus bas s'approche de vous puis le suivre jusqu'a la colonne, M, prendre le parapluie, DR, on descend, G, sauter dans le puits, D, S, bloc marron où il y a marqué "miche" dessus, D, sauter, S flûte, D, D, sauter sur trempoline, D prenez les deux objets, S parapluie, sauter, prendre barrique, S la première barrique (celle que vous avez pris au début) puis reculer, S parapluie, sauter A G, G, prendre vélo, G, S vélo, D, D, D, prendre émeraude au milieu de l'écran, G, descendre a l'étage juste au dessous, G en sautant tout le temps, G, G, G, vous êtes dans le trou, mettez vous superposé au bidon et sauter, G, G, s parapluie, G attention à la plante et à la goutte d'eau, aller jusqu'à la gamelle couleur or, S émeraude et sauter dans la cabine de téléportation, D, mettez vous au dessous du plateau en métal, S l'objet (manche et bout bleu), sauter, une fois arrivé, D, D, D prendre boule et revenir à la cabine de téléportation sauter dedans, aller tout en bas où il y a un robot, M à l'échelle, S bloc en fer aller sur l'enclume, une fois la croix faite, D, monter, D, monter, sélectionner la formule, D, et donner les objets.
Il est très possible qu'il me manque des objets mais après la première téléportation je vais à gauche et je me fais tuer avant de pouvoir prendre l'objet. Surtout que le chercheur me le demande.

THE GUILD OF THIEVES...

Attention, attention, voici la solution complète du chef-d'œuvre de **Rainbird**.

Il s'agit de collecter divers objets précieux et de les rapporter au maître-voleur qui vous attend dans la barque, pour être admis dans la Guilde des voleurs. Le dernier de ces objets étant situé dans le coffre de la Banque de Kerovnia, laquelle est fermée faute d'affaires, il faut renflouer la banque. Pour cela, il faut déposer les "trésors" dans les boites (night safe) prévues à cet effet en divers endroits du jeu : il suffira ensuite de dévaliser la banque pour récupérer les objets déposés et le contenu du coffre. Pour savoir si un objet est un "trésor", on peut surveiller le score (il augmente chaque fois que l'un d'eux est déposé), ou poser devant les sacs poubelle les dépôts qui ne l'intéressent pas (cela permet d'autre part de ne pas s'encombrer d'objets inutiles, car la place est limitée, et d'évacuer le produit des vols sans éveiller l'attention d'un certain gardien). On ne peut entrer dans la banque que lorsque tous les "trésors" disponibles à l'extérieur ont été rassemblés : un écriteau apposé sur la porte de la banque permet de mesurer les progrès et de savoir quand l'entrée est possible.
A titre indicatif, la liste des trésors est la suivante : un calice en platine, un fossile, un tableau à l'huile, un rubis, un vase de Chine, une broche en platine, une robe de haute-couture, une bague en diamant, un sac de plastique (contenant une partition ancienne), un encensoir, une statuette, une pierre précieuse, un rhinocéros en ivoire, des fragments de minerai rare et le cube qui se trouve dans le coffre de la banque.
NB : dans ce qui suit, seules les actions essentielles sont indiquées (parfois d'une façon un peu développée) ; le logiciel est extrêmement riche, et il y a beaucoup d'autres choses à voir ou à prendre même si elles ne servent a rien ; il est aussi toujours possible de parler à des personnages de rencontre sur une multitude de sujets.

I - LA CHASSE AUX TRESORS

1) Visite guidée d'un manoir kérovnien.
- In the boat : PULL ROPE. w.
- On the jetty : OPEN SWAG BAG. LOOK INTO IT. LOOK JEAN. LOOK INTO POCKET. W.
- scrub : HELLO. HELP MAN.
- Scrub : N.
- Entrance Hall : W.
- Lounge : LOOK INTO BUCKET. GET COAL. LOOK IT. BREAK IT. S.
- Gallery : LOOK PAINTINGS. (bien conserver l'aquarelle et noter ce que dit le ménestrel, cela servira plus tard). GET OIL PAINTING. MOVE PAINTINGS. EXAMINE SAFE. (le coffre est, de toute façon, impossible a ouvrir), S.
- Drawing Room : EXAMINE SETTEE. GET CUSHION. LOOK IT. OPEN IT. LOOK INTO IT. GET NOTE. LOOK IT. (le billet permet de parier dans la course de rats) DROP CUSHION. N. N. E.

Pendant l'exploration du château, le concierge annoncera le début prochain de la course de rats; à ce moment, revenir dans le hall d'entrée et aller au S dans la cour (courtyard). LOOK RATS. BET ON GREY RAT WITH NOTE. On gagne un chèque de 50 fergs qui servira par la suite. PUT CHEQUE INTO POCKET. Revenir dans le hall et continuer l'exploration où on l'avait interrompue.

- Entrance Hall : U.
- Corridor : W.
- Library : LOOK DESK. GET PAPERBACK. READ IT. (Vous savez maintenant à quoi vous en tenir sur le compte du fossile) : DROP IT. GET BOX. LOOK IT. OPEN IT. LOOK

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

HEROES OF THE LANCE

Disponible sur : Amiga, Atari ST, IBM PC et compatibles, C 64*, Amstrad, Spectrum.

POOL OF RADIANCE

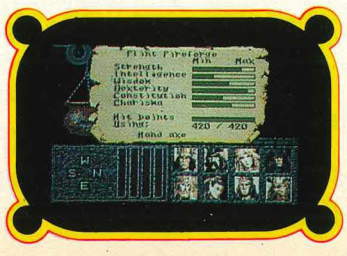
Disponible sur : C 64, Amiga, IBM PC, Atari ST

ARCADE ACTION

HEROES OF THE LANCE est le premier jeu d'arcade adapté sur micro-ordinateur qui réussisse à retracer la bataille que se livrent le Bien et le Mal dans l'univers de Krynn.
Par équipes de huit, ces valeureux aventuriers vont s'engager sur le dangereux chemin qui mène aux ruines du temple de Xak Tsaroth.
Leur mission : retrouver les Disques de Mishakal.
Les Compagnons auront à combattre au corps à corps des hordes de monstrueux Draconiens, à résister aux terrifiantes attaques d'araignées géantes... et surtout à retrouver les disques en platine placés sous la surveillance de Khisanth un authentique dragon noir...

JEUX DE ROLE DONJONS ET DRAGONS

Située sur la rive nord de la Mer de Moonsea dans les Royaumes Oubliés, la fabuleuse cité de Phlan a été envahie par des monstres effrayants dirigés par un maître inconnu.
Votre mission : découvrir l'identité de cette force maléfique.
Ce jeu exceptionnel possède des graphiques extraordinaires – portraits, perspective en 3 D, combats tactiques et sélection personnalisée des armes – qui font de Pool of Radiance un jeu de rôle Donjons et Dragons de toute première classe.



Distribué par UBI SOFT
- 1, voie Félix-Éboué -
94021 CRÉTEIL CEDEX

Tél. 1 48 98 99 00

© 1988 TSR, Inc. All rights reserved. Advanced Dungeons and Dragons is a trademark owned by TSR, Inc. Lake Geneva, WI, U.S.A. and under Licence from SSI, Inc. Mountain View, CA, U.S.A.

* DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC fnac

POUR TOUS

INTO IT. (Il n'est pas nécessaire de prendre les cartes, mais il faut se les rappeler : cela sera indispensable par la suite) ; DROP IT. READ BOOK. (Peut être répété plusieurs fois : on gagne une foule d'indications utiles, et d'autres sans intérêt) ; E.N.
- Bathroom : à visiter "pour le plaisir" (rien de ce qu'on peut y prendre n'est utile par la suite) ; S.E.
- Corridor : N.
- Billiard room : LOOK BILLIARD TABLE. GET BALLS. LOOK IT. OPEN RED BALL. LOOK IT. GET DIAMOND RING. DROP BALLS. LOOK RACK. GET CUE. E.
- Music room : LOOK STOOL. OPEN IT. LOOK INTO IT. GET PLASTIC BAG. (ne pas l'ouvrir : le "trésor" serait détruit du même coup). S.
- Corridor : S.
- Spare bedroom : retenir les inscriptions brodées sur les murs : l'une d'entre elles servira plus tard ; LOOK BED. GET SEWING BOX. OPEN IT. LOOK INTO IT. (si vous avez bien lu les livres dans la bibliothèque du baron, vous voyez à quoi peut servir maintenant la queue de billard !) ; OPEN WARDROBE. LOOK INTO IT. GET DESIGNER DRESS. LOOK UNDER BED. GET CHINA POT. N. W. W. S.
-corridor : S
- Main bedroom : LOOK CABINET. GET MIRROR. N. N. D.
-Entrance hall : E.
- Dining hall : LOOK CAGE. LOOK BEAR. (vous comprenez qu'il est inutile d'ouvrir une ruche au péril de sa vie, dans le jardin du temple, et qu'une scéance de pêche à la ligne s'impose) ; S.
- Kitchen : LOOK CUPBOARD. OPEN IT. GET POISON. GET JAM JAR. S.
- Quarters : LOOK CABINET. OPEN IT. LOOK INTO IT. GET KEY. LOOK IT. (vous comprenez ce qu'elle peut ouvrir) ; S.
- Bedroom : LOOK UNDER BED. GET TUB. OPEN IT. LOOK INTO IT. (vous avez tout ce qu'il faut pour la suite). N. N.
- Kitchen : OPEN SWAG BAG. GET LAMP. LIGHT IT. E.
- Gloomy passage : S.
- Junk room : GET TUBE. MOVE JUNK. S.
- by the moat : TURN OFF THE LAMP. Evacuez les "trésors". (OPEN SAFE. PUT...IN THE SAFE. CLOSE SAFE.) un à un dans le coffre. Les trésors à évacuer sont : fossile, vase de Chine, robe de haute-couture, bague en diamant, sac en plastique, tableau a l'huile. GET COTTON. TIE IT TO CUE. GET MAGGOT. PUT IT ON NEEDLE. FISH IN MOAT. UNTIE COTTON FROM CUE. DROP IT. DROP TUB. DROP SEWING BOX. TURN ON LAMP. N. N. W.
- Kitchen : TURN OFF LAMP. N.
- Dining Hall : PUT RAT POISON ON FISH. GIVE FISH TO BEAR. UNLOCK CAGE WITH KEY. OPEN CAGE. GET CHALICE. CLOSE CAGE. LOCK CAGE WITH KEY. DROP KEY. S.
- kitchen : TURN ON LAMP. E.
- Gloomy passage : OPEN DOOR. N.
- Flight of steps : LOOK DRAINAGE SYSTEM. (rappelez-vous ce que vous avez lu dans la bibliothèque du baron sur certains usages peu orthodoxes des systèmes de drainage dans les châteaux et sur les rats de Kerovnia) ; OPEN STOPCOCK. PULL PIPE. WAIT. CLOSE STOPCOCK. D.
- Wine celar : LOOK BOTTLES. GET IT. U. S. S. S.
- By the moat : LOOK RED BOTTLE. OPEN IT. LOOK INTO IT. GET RUBY. OPEN SAFE. Evacuer le calice en platine et le rubis, mettre aussi la bouteille de champagne qui vous attendra tranquillement devant la banque ; CLOSE SAFE. N. N. W.
- Kitchen : TURN OFF LAMP. N. W.
- Entrance hall : N.
- On the path : LOOK DOOR. GET HORSESHOE. (rappelez-vous les maximes brodées de la chambre à diner) ; RUB IT (cela, semble-t-il, n'est pas indispensable, mais permet de gagner du temps par la suite) ; DROP IT. E.
- Stable : LOOK FLIES. OPEN JAM JAR. (vous comprendrez plus tard) ; CLOSE IT. W. S.
- Entrance hall : DROP CUBE. DROP CUE. Mettre tout le reste dans le sac : PUT ALL IN SWAG BAS. (si le concierge voit que vous emportez trop d'objets, il vous fait arrêter) ; S.
- Courtyard : GET CAGE. S. S.

2) Exploration d'une caverne macabre

- Scrub : W. W.
- Cave entrance : LIGHT LAMP. W.
- Junction chamber : LOOK BARS. PULL IT. SW.
- Circular chamber : LOOK SKELETON. GET FINGER BONE. GET CHEST. OPEN IT. LOOK INTO IT. CLOSE IT. S. W.
- Top of the waterfall : LOOK LADDER. UNTIE IT. (vous comprendrez plus tard) ; E. N. NE.
- Junction chamber : NW. SW.
- Muddy romm : LOOK WAX. LOOK BEAM. GET MIRROR. REFLECT BEAM ON WAX WITH MIRROR. GET GEM. DROP MIRROR. NE. SE.
- Junction chamber : NE
- Pasage : OPEN SAFE. PUT GEM IN SAFE. CLOSE SAFE. SW.

3) Le temple mystérieux et ses sous-sols

- Junction chamber : TURN OFF LAMP. E. E. S. S. S. S.
- Temple : LOOK ALTAR. GET BURNER. SE. U.
- Top of stairway : GET IVORY RHINOCEROS. D. NW.
- Temple : SW. U. E.
- Organ room : LOOK ORGAN. GET KEYS. W. D. NE.
- Temple : LIGHT LAMP. NW. D. SE.
- Black square : on se trouve sur un dallage aux couleurs de l'arc-en-ciel dont il est bon de faire un plan ; il s'agit de parvenir dans l'angle opposé en passant d'un carré à l'autre dans l'ordre des couleurs de l'arc-en-ciel : SE. (violet) ; N. (indigo) ; E. (bleu) ; E. (vert) ; SE. (jaune) ; S. (orange) ; SW. (rouge) ; E. (blanc) ; SE.
- Crypte : LOOK SARCOPHAGUS. UNLOCK IT WITH FINGER BONE. DROP FINGER BONE. OPEN SARCOPHAGUS. LOOK INTO IT. GET SKULL. LOOK SKULL. E.
- Shrine : GET STATUETTE. LOOK DOOR. UNLOCK IT WITH EBONY KEY. DROP EBONY DEY. OPEN DOOR. E.
- Black library : GET PAMPHLET. READ IT. (la recette servira plus tard) ; DROP IT. W. W. NW.
- White square : même méthode que précédemment : NW. (violet) ; N. (indigo) NW. (bleu) ; E. (vert) ; SW. (jaune) ; SW. (orange) ; NW. (rouge) ; N. (noir) ; NW. U. SE.
- Temple : TURN OFF LAMP. N.
- Antechamber : OPEN SAFE. Se débarrasser des trésors (encensoir, statuette, rhinocéros en ivoire) ; CLOSE SAFE. S. S.
- Temple garden : LOOK BEHIVE (surtout, ne pas tenter de l'ouvrir : les abeilles kérovniennes sont particulièrement venimeuses et vous poursuivraient même sous l'eau) ; GET GLOVES. WEAR IT. (permettront de monter à la corde glissante) ; N.
- Temple : GET STATUE. LOOK. DROP STATUE. (sous peine d'être entraîné au fond et noyé) ; N. N.
- Sump : N. GET PLATINUM BROOCH. LOOK SAND. DIG IT. GET WETSUIT BOOTS. (permettront de descendre dans le

puits étroit) ; LIGHT LAMP. D.
- Thin shaft : WEAR WETSUIT BOOTS. D. S.
- Claustrophobic chamber : CLIMB ROPE. GET PICK. D. W. LOOK MINERAL. GET IT WITH PICK. DROP PICK. GET CHIPS OF MINERAL. E. S.
- Waterfall : LOOK LADDER (c'est elle que l'on a libéré précédemment et sans laquelle il serait impossible de ressortir) ; CLIMB LADDER. E. N. NE.
- Junction chamber : NE.
- Passage : OPEN SAFE. PUT CHIPS OF MINERAL AND PLATINUM BROOCH INTO SAFE. CLOSE SAFE. SW.

II- L'ATTAQUE DE LA BANQUE

1) Acquisition de quelques accessoires indispensables

a) Un mainate et un anticube :
- Junction chamber : SE. OPEN GATE. SE.
- Cemetery : LOOK YEW TREE. GET BERRIES. NW. S.
- Outside the shop : LOOK DOOR. BREAK GLASS WINDOW. S.
- Shop front : LOOK COUNTER. OPEN FLAP. S. LOOK TILL. PRESS BUTTON. LOOK INTO TILL. GET COIN. N. N. N. NW. NE.
- Passage : LOOK TOOL GATE. INSERT COIN INTO SLOT. E. S. W.
- Insect house : READ PLAQUE. (cela vous donne la solution du problème suivant) ; GET SNAKE SKIN. E.
- T-Junction : Pour se débarrasser du serpent, il faut le porter à la chaleur (rappelez-vous la plaque de sa cage) ; N. W. SW. NW.
- Hot passage : le serpent se désintègre ; SE. NE. E. S.
- T-junction : LOOK DOOR. UNLOCK IT WITH IVORY KEY. DROP IVORY KEY. OPEN DOOR. E.
- Zoo office : LOOK DESK. OPEN DRAWER. LOOK INTO IT. GET MAGAZINE. READ MAGAZINE. (cela va être utile sous peu) ; GET KEY. GET SPADE. LOOK WHITE DOOR. OPEN WHITE DOOR. NE.
- White passage : LOOK SMALL DOOR. UNLOCK IT WITH GROTTY KEY. DROP GROTTY KEY. OPEN SMALL DOOR. NW.
- In the cage : CLOSE DOOR. (sinon le mainate en profitera pour se sauver, et c'est un accessoire in-dis-pen-sa-ble) ; OPEN CAGE. GET MYNAH BIRD. PUT IT IN CAGE. CLOSE CAGE. HELLO. OPEN DOOR. SE. SW. W. N. N. W.
- Hot house : GET JAM JAR. OPEN JAM JAR. DROP JAM JAR. (l'araignée, en voulant manger les mouches capturées dans l'écurie, s'englue dans la confiture) ; GET SUCCULENTS. SHAKE PALM TREE. GET COCONUT. BREAK IT WITH SPADE. DROP SPADE. E. E.
- Aviary : GIVE COCONUT TO MACAW. (il se trouve que vous avez tous les ingrédients correspondants : il est temps de retourner au château...) ; W. S. W. SW.
- Junction chamber : TURN OFF LAMP. E. E. E. N. N. N.
- Entrance hall : GET CUE. GET CUBE. U. S. S.
- Main bedroom : LOOK BED. REMOVE PAINTING. DROP IT. OPEN CABINET. LOOK INSIDE IT. LOOK PLAQUE. LOOK BUTTONS. SIT ON BED. PRESS TOP BUTTON WITH CUE. (étonnant, non ?)
- Secret laboratory : LOOK BOOKSHELF. GET DIARY. READ IT. DROP IT. LOOK CAULDRON. PUT SNAKE SKIN INTO CAULDRON. OPEN CHEST. GET HEART. PUT HEART IN CAULDRON. GET EYE. PUT EYE IN CAULDRON. PUT BERRIES IN CAULDRON. PUT CUBE IN CAULDRON. OPEN SACHET. GET ANTICUBE. W.
- Main bedroom : DROP CUE. DROP CHEST. DROP SKULL. N. N. D.

b) Un luth :
- Entrance hall : S. S. S. S.
- Copse : DROP CAGE. (faute de quoi les réponses du mainate perturberaient la réalisation du point suivant) ; E.
- Golden wheatfield : LOOK WINDMILL. SHOUT STOP THE MILL. W.
- Copse : GET CAGE. E. S.
- Inside the mill :HELLO. (conserver précieusement le chewing-gum); LOOK LUTE. LOOK MILL. WAIT. (le meunier vous propose de vendre son luth) ; GET CHEQUE. BUY LUTE WITH CHEQUE. GET SILVER PLECTRUM. PUT LUTE INTO BAG. (sinon le luth se cassera irrémédiablement quand vous franchirez le seuil) ; N. N. N. W. W. W.

c) Un dé en matière plastique :

- Cave entrance : LIGHT LAMP. W. NW. NW.
- Room of hot coals : RUB SUCCULENTS ON FEET (rappelez-vous le parchemin de la bibliothèque du temple) ; U. U. SE.
- Yellow room : GET DIE. SE. SW.
- Green room : GET DIE. NE. SE.
- Red room : GET DIE. NW. NE.
- Blue room : GET DIE. SW.
- White room : LOOK CASE. SHAKE IT. LOOK SLOTS. LOOK DICE. (des problèmes ? Essayez de lancer les dés et regardez-les de nouveau pour voir la différence) ; ROLL DICE. (si vous avez frotté le fer a cheval, un génie apparait et vous demande le chiffre que vous voulez voir sortir ; sinon, il faudra lancer chaque dé plusieurs fois jusqu'à l'obtention du chiffre désiré ; pour trouver le bon chiffre, regardez la disposition en plan des pièces colorées) ; FIVE. FIVE. FIVE. FIVE. PUT RED DIE IN RED SLOT. PUT GREEN DIE INTO GREEN SLOT . PUT BLUE DIE IN BLUE SLOT. PUT YELLOW DIE INTO YELLOW SLOT. LOOK CASE. GET PLASTIC DIE. NW. NW. D. RUB SUCCULENTS ON FEET. DROP SUCCULENTS (vous comprendrez plus tard) ; SE. SE.

3) Ultimes préparatifs :

- Junction chamber : SE. S. W. READ NOTICE. OPEN SAFE. PUT SILVER PLECTRUM INTO SAFE (c'est le dernier des "trésors requis") ; CLOSE SAFE. LOOK RUBBISH BAGS. (quand un employé apparaît pour changer l'écriteau : READ NOTICE) ; OPEN RUBBISH BAGS. LOOK. GET CHAMPAGNE BOTTLE. LOOK IT. TELL MYNAH HOORAY (c'est l'astuce : un détonateur à distance ; répéter au besoin la leçon jusqu'à ce qu'elle soit mémorisée; n'armer cependant la bombe qu'au dernier moment) ; OPEN DOOR. S.

4) L'attaque proprement dite :

- In the bank : GET PLASTIC CARD. GO LONGER QUEUE. SHOW PLASTIC CARD TO TELLER (vous êtes introduit dans le bureau du directeur qui vous mettra dehors après quelques échanges ; vous pouvez "agir" dès la première rencontre ou revenir, mais attention : il ne vous recevra pas plus de deux fois : profitez plutôt de la première visite pour observer les lieux et laissez-vous expulser ; vous constatez qu'on ne peut entrer dans le bureau que par l'intermédiaire du caissier).
- In the bank : LOOK OFFICE DOOR (bizarre, non ? C'est la première fois qu'on mentionne un trou de serrure...) ; GO LONGER QUEUE. SHOW PLASTIC CARD TO TELLER.
- Office : DROP CAGE. SHAKE CHAMP-

POUR TOUS

AGNE BOTTLE. DROP IT. CHEW GUM. PUT GUM INTO KEYHOLE (si le directeur peut rentrer dans son bureau, il rapporte ce que vous y avez laissé, et comme vous avez armé la bombe et le détonateur...)
- In the bank : LOOK BANK (le toit a disparu...) GET LUTE. PUT PLASTIC DIE AND ANTICUBE INTO POCKET (précaution indispensable. Vous allez le constater immédiatement) ; PLAY LUTE (rappelez-vous l'aquarelle) ; SAY URFANORE PENDRA. S.
- Office : E.
- Cubical room : GET PLASTIC DIE. LOOK IT (il s'agit maintenant de lancer le dé ; le chiffre obtenu avant de quitter la pièce sera égal au nombre des sorties de la prochaine pièce : évitez donc de sortir après avoir tiré un blanc, vous resteriez irrémédiablement prisonnnier dans la pièce suivante : utilisez les services du génie ou recommencez jusqu'à l'obtention du chiffre désiré ; chaque fois qu'un chiffre est tiré, la face correspondante devient blanche et, pour des raisons qui apparaîtront plus tard, le dé doit être entièrement blanc a l'arrivée ; comme certains passages conduisent a une chute mortelle, on a affaire à une sorte de labyrinthe...) ; ROLL DIE. SIX. D. ROLL DIE. FIVE. W. ROLL DIE. TWO. D. ROLL DIE. ONE. SE. ROLL DIE. FOUR. D.
- Cubical room : GEL ALL. LOOK PILLAR. LOOK WEIGHING MACHINE. LOOK CUBE. PUT ANTICUBE AND DIE ON MACHINE (si toutes les faces ne sont pas blanches, le dé est trop léger et vous mourrez asphyxié) ; GET ANTICUBE AND CUBE. LOOK WHITE.GET WHITE (il est préférable d'emporter de la lumière avec soi) ; LOOK SIGNPOST (c'est le moment de se rappeler les cartes qui étaient dans la boite en bois dans la bibliothèque du baron !) ; prendre la direction correspondant à la couleur remplacée par le joker (elle change à chaque partie).

III- LE RETOUR DU VAINQUEUR

- White room : NW. NW. D.
- Flight of steps : GET SUCCULENTS (heureusement que vous les aviez laissés là, sinon ils seraient restés dans la banque avec le sac et la carte en plastique !) ; RUB SUCCULENTS ON FEET. D. SE. SE. E. E. E. E. E.
- On the jetty : PULL ROPE. E.

Ouf, c'est fini. Inutile de vous dire que celui qui nous a envoyer cette solution, ce n'est pas un jeu TITUS qu'il va recevoir, mais plusieurs ! Si ça vous fait envie, envoyez-nous des TOP SECRET de cet acabit et on verra ce qu'on peut faire... ●

SEGA

A tout Seigneur, tout honneur ! Dans le dernier numéro, les Sega-Fans ont été martyrisés, humiliés, foulés au pied ! En effet, il n'y avait pas de Top Secret Sega pour cause de manque de place. Suite à cet incident diplomatique générateur de conflit (on a vu des guerres provoquées pour moins que ça), nous avons été obligés de mettre un garde à l'entrée des locaux du journal et de circuler en voiture blindée... Samouraï Micro, lui, a ressenti notre "oubli" sur Sega comme une "immense honte" et était prêt à recourir aux dernières extrêmités afin d'effacer ce scandale (cf Samouraï Micro).
La situation semble s'être apaisée... Revoilà les trucs Sega !

AFTERBURNER

Vous êtes des dizaines à nous avoir envoyé LE truc pour arriver tranquillos au douzième tableau : il suffit de maintenir la manette en position diagonale (à droite ou à gauche en tirant vers vous).
Lionel Guyot, du club Segamix (tél : (16) 81.92.28.72.), va plus loin : à partir du douzième tableau, et jusqu'au dix-huitième, il faut se positionner le plus bas possible. Lorsqu'un ou des missiles arrivent sur vous, attendez qu'ils se rapprochent puis montez le plus haut possible, cela vous permettra de les éviter facilement.
Pour ce qui est des forteresses volantes : la première, pas de problème (droite, gauche, etc.) ; la deuxième : monter, descendre ; mais pour la troisième WHAOUHHH !!! Les missiles sont inévitables, le seul moyen est de les détruire, c'est l'enfer.
Joël Palud, de Longue, donne les trucs suivants : pour faire des loopings, il faut pousser le joystick d'un côté puis, d'un coup sec, de l'autre côté, ce qui permet de faire un looping complet.
Pour détruire la forteresse à la fin du stage 6, il faut essayer de la faire descendre au ras du sol. L'écran est alors surchargé par le sol et votre vaisseau, la forteresse et le jeu en général ralentissent beaucoup.
David Tremblais, de Limoges, se conduit comme un éléphant dans un magasin de la spécialité de sa ville, jugez plutôt : pour tuer la forteresse du sixième tableau, mettez-vous en face des cibles (il y en a trois) et tirez dedans avec la mitrailleuse (vous ne pourrez pas les détruire avec les missiles). Pour faire le plein d'essence, placez-vous sous l'avion et appuyez sur les deux boutons.
Encore un truc que de nombreux lecteurs semblent connaître : lors du fréquent et rageant message "game over", appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2, en poussant la manette vers le haut. Vous recommencerez avec vos trois vies là où vous avez perdu votre dernière vie. Mais, hé hola, mollo les gars, vous emballez pas, cette option ne peut servir que deux fois, alors faudra quand même vous défoncer un peu... (David Rocher, de St Aubin d'Aubigné). Jérôme Brossard, de Plailly, nous précise que ce gimmick ne fonctionne plus à partir du niveau 10.

Un peu de karaté maintenant, afin de compléter notre dossier sport, avec Black Belt et Kung Fu Kid.

BLACK BELT

Au début du jeu, après avoir allumé la console, appuyez sur le bouton 1. Le nombre de joueurs apparait, puis l'écran devient blanc pendant environ trente secondes. Profitez-en pour presser brièvement le bouton reset et vous recevrez des vies illimitées ! Cela affectera un peu le graphisme du jeu, mais seulement pendant le premier tableau.
Les lettres rouges japonaises sont des boosters d'énergie. Profitez-en en les attrapant en sautant dessus !

Ryu

Donnez-lui des coups de poing et de pied (en sautant et en alternant), coincez-le dans les coins, ne le laissez pas passer et il mourra.

Hawk

Boxez-le lorsqu'il saute, avec des coups de pied et de poing, en reculant et en avancant.

Oni

...soit qui mal y joue.
Reculez sur la gauche de l'écran et donnez-lui des coups de pied lorsqu'il vous boxe. N'essayez pas de le boxer ni de lui donner des coups de pied en hauteur, il suffit de lui donner un coup de pied pour chaque coup de poing qu'il vous donne. N'ayez pas peur de perdre votre énergie, ça marche...

Gonta

Ce combat est limité dans le temps. Lorsqu'il saute, sautez-lui dessus ; lorsqu'il se précipite sur vous, fuyez d'abord puis attaquez-le à toute vitesse !

Rita
Il n'y a qu'une façon d'abattre la mégère, il faut lui donner un coup de pied lorsqu'elle a sauté et qu'elle redescend en étant tournée vers vous. Si vous y parvenez, elle restera alors brièvement suspendue dans les airs. Soyez galant et profitez-en pour lui assèner quatre ou cinq coups de poing à assommer un bœuf ! Finissez-la gentiment en lui filant un dernier coup de pied avant qu'elle ne redescende. Elle ne vous fera pas la bise pour vous remercier, n'en demandez pas trop...

Wang
A peine en aurez-vous fini avec Rita la coriace que l'écran changera et que l'immonde Wang apparaîtra.
Filez dans le coin et accroupissez-vous, il sautera alors en l'air pour arriver au-dessus de votre tête. Vous pourriez en profiter pour l'attraper par un endroit que la décence m'empêche de préciser davantage. N'en faites rien, mais commencez plutôt à le boxer sans relâche jusqu'à ce que sa réserve d'énergie soit aussi vide que le porte-monnaie d'un client sortant d'un restaurant russe. Arrêtez alors vos coups et donnez-lui en juste un dernier au moment où il retombe, ça l'achèvera gentiment.
Après votre victoire sur Wang, vous n'aurez plus qu'à délivrer la Princesse. Ensuite, au lieu de lui faire subir les derniers outrages (car c'est bien ce que vous étiez en train de fomenter, n'est-ce pas ?), remuez la manette et appuyez sur les boutons 1 et 2, vous accèderez alors au septième tableau, celui que seuls les initiés connaissent... Malheureusement, personne n'en est jamais revenu vivant pour le raconter...

KUNG FU KID
Les solutions de David Rocher (St Aubin).

Niveau 1
Pour tuer Indara, il faut sauter et changer de direction en l'air tout en donnant un coup de pied. Refaire ça jusqu'à ce qu'il meure.

Niveau 2
Pour obtenir les super talismans, allez sur le petit pont et frappez le premier écrevisse qui tombera.
Pour la sorcière, attendez-la à la limite du pont et donnez-lui des coups de pied.

Niveau 3
Essayez d'obtenir des talismans qui vous seront fort utiles au cinquième niveau. Attention aux mains qui vous tirent dessus ; sautez au-dessus des balles et tuez les de deux coups de pied. Pour la grenouille Geroppa, il faut la toucher quand elle est en l'air et revenir, sinon elle vous tombe dessus. Ne sautez pas.

Niveau 4
A l'intérieur du palais (c'est le plus beau tableau). Deux frères, Liu et Chen, vont vous attaquer. Prenez-les un par un. Baissez-vous

quand ils lancent leurs couteaux et frappez-les quand ils sont en l'air.

Niveau 5
Sans doute le plus difficile... Vous aurez besoin de vos super talismans ! Pour Tao, le roi des zombies : il y a à peu près trois secondes entre chaque boule ; sautez lorsqu'elles arrivent et donnez-lui des coups de pied sans arrêt.

Niveau 6
Gorrida le géant
Approchez-vous de lui et faites un balayage (joystick en bas et bouton 2) et tirez-vous vite fait. Il se fige, donne un coup de poutre, et là, vous n'avez qu'à recommencer.
Les deux jumelles Rinrin et Minmin
Attendez que l'une d'elles saute et cueillez-la d'un coup de pied volant (boutons 1 et 2 successivement).
Chu-Ho
Tombez-lui dessus en faisant un coup de pied volant. Il se figera comme s'il était sonné. Profitez de cette faiblesse et décochez-lui une mouflette dans le dos (joystick à l'horizontale et bouton 2). Il avancera, se figera à nouveau et vous n'aurez qu'à répéter la manœuvre.
Miao
Coups de pied volants, de nouveau.
Rong Wang
Sautez en direction d'un mur, prenez appui dessus et, quand il saute, appuyez sur le bouton 2 pour faire un coup de pied volant. Si vous le touchez, il tombera à terre et vous n'aurez qu'à répéter la manœuvre en changeant chaque fois de mur.

Niveau 7
Méfiez-vous de Mandana, il est très rapide ! Sautez-lui par dessus la tête et changez de position lorsque vous êtes en l'air. Lorsque vous retombez, frappez-le par derrière. Si c'est bien fait, ça suffit...

A la recherche des brioches perdues...
Les "sweet buns" (brioches sucrées) redonnent de l'énergie à Wang. Voici où ils sont situés.
Niveau 3
Il y en a un sur la seconde plate-forme à droite. Une fois sur la plate-forme, mettez-vous juste au bord en faisant dépasser les pieds et sauter haut en donnant un coup de pied : le gâteau apparaîtra !
Niveau 5
Il y en a un dans l'angle supérieur du labyrinthe. La procédure pour le faire apparaître est identique à celle du niveau 3.

Le bocal bleu
Le bocal bleu vous servira contre le "Puzzle Wizard" qui lance du feu. Après avoir combattu tous les ennemis du cinquième niveau, allez le plus loin possible sur la droite, jusqu'à ce que vous ne puissiez plus avancer. Sautillez alors sur le mur invisible qui se trouve là, puis faites un saut en donnant un coup de pied : le bocal apparaîtra alors.

Le super-talisman
Le super-talisman multipliera la puissance de tous vos autres talismans. Il est situé au niveau 2 et, pour l'obtenir, il faut tuer l'écrevisse de la plate-forme qui a 5 carrés. Il y a plusieurs écrevisses à ce niveau, repérez donc bien la plate-forme.
Pour utiliser un talisman, appuyez sur la manette dans son milieu. ●

NINTENDO

Patrick Morelli (d'Aix en Provence) nous livre quelques bons trucs de derrière les fagots.

PUNCH OUT

Pour accéder directement au quatrième combattant, composez (pas au téléphone) le 005-737-5423.
Pour accéder au huitième combattant, composez le 777-807-3454.

KID ICARUS

Code : 0000ME 20Q100
MF0000 0008OH

Technique d'achat

Lorsque vous êtes dans les boutiques, vous pouvez faire baisser les prix des articles mais ça ne marche pas à tous les coups... Il faut que la deuxième manette soit branchée et que vous appuyiez sur les boutons A et B. Les prix baisseront alors et la phrase "I guess I can't win" s'inscrira. Si le propriétaire de la boutique est de mauvaise humeur, au lieu de baisser les prix, il les augmentera en disant : "Who do you think I am ?" Vous n'aurez plus alors qu'à jeter Micro News par la fenêtre en criant : "Saleté de journal !"

METROID

Code : 00J800 000000
14G2HU 0000EC

Voici l'ordre dans lequel nous vous conseillons de récolter les armes disponibles tout au long du jeu : boule ronde, missiles (un missile peut être tiré cinq fois), rayon long, réservoir d'énergie, bombes, rayon de glace, missiles, réservoir d'énergie, varia.

LA LEGENDE DE ZELDA

Dans la forêt, pour la traverser, il faut faire monter le personnage vers le haut, à gauche, puis en bas et à gauche de nouveau. En haut dans la montagne, il y a une cascade. On peut y entrer (renseignement payant). A droite, il y a une échelle ; en y montant, ça mène à un bassin où il y a une grotte où vous pourrez prendre l'épée double-force. L'épée ne peut être prise qu'après avoir réussi les deux premiers mondes. L'épée magique est du côté du cimetière : montez le plus haut possible dans le cimetière à droite, poussez la tombe au croisement de la deuxième ligne horizontale à partir du haut, et de la deuxième ligne verticale à partir de la droite.
Help ! J'ai réussi les niveaux 1, 2, 3, 4, 6. Où sont les niveaux 5 et 8 ?
Le vieillard dans la tombe ne veut pas me donner l'épée magique, faut-il réussir le niveau 5 pour l'avoir ?

●

MSX

Joël Geissert (de Schirrhein) a passé dix mois sur l'Affaire (MSX2) sans en venir à bout. Voici le résultat de ses investigations.

L'AFFAIRE

Dans votre chambre à Paris

Cliquez sur le porte-monnaie pour le prendre en main. Faites de même pour votre carte d'identité et pour votre agenda. Les autres objets se trouvant sur la table restent inaccessibles.
Vous remarquerez que votre somme d'argent est très limitée, vu les nombreux voyages à effectuer. Il faudra donc trouver un autre moyen pour acquérir de l'argent.
Pour ce faire, rendez vous à Barcelone. Visitez le port, munissez-vous de votre porte-monnaie et prenez l'apparence de Raymond Pardon.
Interrogez le petit barbu, il vous donnera votre carte de crédit qu'il a trouvé. Cliquez sur la poubelle pour la prendre en main.
A gauche de l'écran, cliquez sur le bras de l'homme ivre. Vous découvrirez un morceau de papier comportant des chiffres (je ne l'ai pas encore utilisé).
Voilà, vous pouvez vous précipiter dans la ruelle comportant un distributeur d'argent. Il existe une astuce pour vider votre compte en banque afin d'enquêter sans problème financier.
Après avoir retiré de l'argent à Barcelone, rendez vous à Cannes pour retirer de l'argent puis retourner à Barcelone, etc.

Amsterdam

Visitez la ruelle et cherchez-y une enveloppe en cliquant sur les tables de l'établissement. Rendez vous au bord du canal. Déguisez vous en petit truand et présentez vous au jeune homme à lunettes avec l'enveloppe. Cliquez deux fois sur lui.
Allez voir ensuite le commerçant maquillé en gros caïd muni du porte-monnaie. Il vous vendra un pistolet. Cliquez sur l'étalage pour le prendre en main. Cliquez ensuite un peu au-dessus pour y découvrir une montre (d'une importance capitale dans certaines situations).

Cannes

Rendez vous devant le bar. Maquillez vous en truand muni du pistolet et interrogez le propriétaire du bar deux fois.

Paris

Allez voir les deux prostituées. Déguisez vous en truand muni du pistolet et interrogez deux fois la deuxième femme en partant de la gauche. Puis interrogez la première femme.
N'interrogez jamais un p... avec le pistolet en main : cela pourrait vous être fatal. Rendez vous devant le Moulin Rouge, déguisé en un gros caïd muni du pistolet, et interrogez le jeune homme blond.

Barcelone

Visitez le port. Maquillé en caïd armé de son pistolet, interrogez le barbu. A ce moment, consultez votre montre et mémorisez l'heure.
A noter : pour vous rendre dans un endroit d'une ville, il vous faudra une demi-heure. Donc, visitez le parc, repartez aussitôt vers la ruelle, puis le port et enfin à nouveau le parc.
Gardez les mêmes déguisements et interrogez le chinois, puis deux fois la jeune femme. Restez sur vos gardes, il y a une voleuse dans les parages. On vous informera qu'il faudra vous munir d'une enveloppe. C'est à partir de ce stade que l'enquête va prendre une toute autre tournure.

Cannes

Munissez vous d'une enveloppe, maquillé en truand, et interrogez le jeune homme.
Gardez l'enveloppe et maquillez vous cette fois en journaliste et questionnez le producteur Larry Bachey deux fois.
Une fois dans sa villa, munissez vous du pistolet pour entendre ses aveux.

Londres

Prenez l'apparence de Raymond Pardon, en ayant une enveloppe en main et questionnez le jeune homme barbu.

Rendez vous sur le tournage. Questionnez n'importe quel personnage. Revenez en arrière, cette fois-ci muni du pistolet. Re-questionnez le même personnage, il vous fera certaines remarques.
Maquillez vous en truand muni de votre bourse et interrogez la jeune prostituée.

Cannes

Allez vers la place du bar, maquillez vous en truand avec votre porte-monnaie et interrogez le jeune homme deux fois. Puis vous trouverez une photo sur la table.

Rome

Rencontrez l'ex-mari de votre bien-aimée Mylène.
Prenez l'apparence de Raymond Pardon et utilisez la photo pour le faire parler. Cliquez deux fois sur lui.

Barcelone

Visitez le parc sous l'apparence du truand, la photo en main, et interrogez la jeune femme. Elle vous dira où habite Mylène.
Vous êtes impatient de la revoir, vous qui ne l'avez pas vu depuis six longues années. O désespoir ! Elle n'est pas seule. Elle ne vous apprendra rien à son sujet. Fou de rage, vous repartirez.

Cannes

Visitez la villa de Larry Bachey, vous découvrirez un tueur professionnel qui a sans aucun doute abattu le producteur. maquillez-vous en journaliste, le pistolet à la main. Il vous donnera l'adresse de son patron.

Rome

Prenez l'apparence de Raymond Pardon, muni de votre carte d'identité car le jeune homme à gauche vérifiera votre identité.
Puis maquillez vous en truand et servez vous de l'enveloppe pour faire parler le jeune homme portant des lunettes.

Hambourg

Visitez le lieu proposé, s'il n'y a pas de personnages, cliquez sur la vitrine pour y trouver un livre ; sinon, changez de ville et retournez y.
Lorsque les personnages apparaitront, interrogez la jeune femme sous l'apparence de Raymond Pardon avec le fameux livre du PPCQ en main.

Londres

Visitez le lieu du tournage, maquillez vous en truand avec le livre puis interrogez le jeune homme.

Hambourg

Visitez le lieu du meeting. Interrogez tous les personnages.
Rendez-vous dans l'aéroport. Habillez vous en journaliste avec votre agenda en main puis questionnez Yahn Mahr qui vous priera de le rejoindre dans son bureau (je ne l'ai pas encore trouvé).

Paris

Rendez vous devant le Moulin Rouge. Maquillez vous en journaliste avec une enveloppe en main. Questionnez le jeune homme à droite.
Allez dans l'hotel Ritz. Habillez vous en truand avec une enveloppe en main et interrogez le jeune homme à droite.

Offre exceptionnelle

LA CLÉ DE SOL

2, rue de l'Etape - 51100 Reims - Tél. : 26.88.42.90+

Plus de 2000 logiciels en stock.
Le plus grand multi-spécialiste du nord-est de la France.
Amiga - Atari - Olivetti - Thomson - Amstrad - etc.

Ordinateur Philips NMS 8280
~~7990 F~~ **4490 F !**

MSX2 Philips VG 8235
~~2490 F~~ **1790 F !**

MSX2 Philips NMS 8250
~~3490 F~~ **2490 F !**

MSX1 Philips VG 8020
~~990 F~~ **690 F !**

MSX2 Philips NMS 8255
~~3990F~~ **3490 F !**

Cadeau à tout acheteur : un joystick Philips VU001

Dans la limite des stocks disponibles

Bon de commande à découper et à retourner à :
La Clé de Sol - 2, rue de l'Etape - 51100 Reims

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
Je vous commande l'ordinateur suivant : .....
Pour un prix de : ..... **F** + frais de port : **100 F** = ... **F**

DUNGEON MASTER

Si ma mémoire est bonne, nous en étions restés quelque part entre les niveaux deux et trois. Loin de moi l'idée que vous ayiez attendu ce nouveau numéro pour descendre l'escalier, mais je suis persuadé que certains conseils vous font défaut. Au fait, plutôt coriaces les vers, non ?

Et oui, jeune ami, coriaces mais nourrissants. Si les choses se passent pour vous comme elles se passèrent naguère pour moi - je n'étais alors qu'un tout jeune bretteur - votre équipe d'aventurier doit, à l'heure qu'il est, avoir la langue qui traîne par terre et l'estomac un peu noué. Noué par la faim s'entend, non par la peur. Au niveau 3, il n'y a pas de place pour les couards. Les petits malins, en revanche, ont une chance de s'en sortir. Aussi, il n'est que temps de parler survie. Après tout, ne vivons-nous pas d'amour et de bonne chère ? Il se trouve que l'amour n'est pas au rendez-vous dans DM : parlons bonne chère et commençons par les boissons. Si vous avez vraiment très soif, allez remplir vos (vôtre ?) gourdes aux niveaux supérieurs. A noter qu'il est tout à fait possible de se servir de fioles pour stocker de l'eau, tout du moins aux niveaux où il n'est pas utile de se faire des réserves de potions curatives. Comme les choses sont parfois mal faites, il se trouve que le niveau 3 est l'un de ceux qui nécessitent un maximum de potions anti-poisons, les horribles vers étant - mais est-ce un scoop ? - venimeux. Au fait, j'espère que vous avez trouvé comment entrer : mettez-vous de côté. Un déclencheur se trouve sur le mur. En l'actionnant, vous serez téléporté devant la grille : avancez en crabe et passez de justesse sous la grille. Débarrassez-vous de la guêpe géante avec une boule de feu, ouvrez la grille de l'intérieur pour vous ménager une retraite rapide et sus aux vers ! Cela m'amène à vous entretenir d'un sujet grave s'il en est : comment se débarrasser de ces maudites bestioles ?

QU'EST-CE QU'Y PREFERE ?

Les plus fins maîtres d'armes ont souvent débattu de cet épineux problème. Lors du dernier séminaire s'étant tenu en la salle basse du niveau 12, nous sommes tombés d'accord sur le fait qu'il existe deux écoles : la première, dont je demeure le plus chaud partisant, consiste à s'en débarrasser... par tous les moyens ! En les bombardant de boules de feu et d'anti-poison, à l'épée et à la hache, quelques variantes étant à prévoir suivant la configuration du terrain. Ainsi, le combat de face dans un couloir offre l'avantage de limiter, dans le pire des cas, l'adversaire à un vers par personne. Problème, les personnages sont très rapidement affaiblis par le poison et si la situation "pire des cas" est de mise (prise en sandwich), l'échauffourée risque de tourner au drame. On l'utilisera donc de préférence dos au mur. Pour les portes, pas d'embrouille : à condition de ne pas la détruire dans le feu de l'action (1) cela reste très efficace. En revanche, MEFIEZ-VOUS DES TRAPPES ! Certain joueurs vont trouver très amusant de faire tomber les vers (ou autre chose...) dans une trappe. Je dis halte ! Comme vous l'avez sans doute déjà remarqué (j'espère que vous explorez toutes les trappes que vous rencontrez), un téléporteur (le brouillard bleu) se trouve dans chacune des trappes de DM. Si certains monstres ne supportent pas la moindre chute, les vers, eux, sont assez costauds pour remonter. Il se trouve qu'une ou deux trappes du niveau 3 ne téléportent pas en haut, mais... autre part. Résultat, si vous ne suivez pas cette mise en garde, vous risquez de vous faire attaquer au moment ou vous l'attendrez le moins. C'est toujours assez désagréable de se faire réveiller par le bruit de ses propres os en train de craquer sous la dent d'un monstre, non ?

RACCOURCI !

L'une des salles du niveau trois comporte, sur l'un de ses murs, une ouverture : comme on dit chez nous, insert coin ! En effet, cette "tirelire" déclenche un téléporteur qui va vous permettre d'éviter le milieu du donjon, particulièrement infesté de vers. Méfiez vous toutefois : ce niveau trois est très pratique pour "faire monter" le niveau de ses personnages. Donc, à vous de trouver le plus court chemin entre votre intérêt et la prudence : sauvegardez souvent votre partie. Mise à part cela, le troisième niveau n'offre que peu d'intérêt : touristiquement parlant, c'est nul, et les objets n'y poussent pas beaucoup (pas de clef) : un "Teowand" (baguette magique), une rapière, un casque (bassinet) et un "Hosen" (chaussettes de maille). Pour vous rassurer tout à fait, sachez que vous ne rencontrerez pas de difficultés plus grandes qu'ici avant le niveau 6. Bref, cette région du donjon qui res-

tera toujours, pour les survivants, "l'étage des vers", n'est qu'un gros distributeur de nourriture infini (il existe une salle dont chaque mouvement de la grille génère des screamers), aussi, profitez-en pour faire des réserves et remplir vos coffres : ce que vous ne pouvez pas porter, lancez-le devant vous en avançant, ce sera toujours autant de niveaux de Ninja que vous gagnerez.

TOUT LE MONDE DESCEND !

Oh, une fontaine ! Glou-glou-glou... En route mauvaise troupe. Première à gauche. Nous voici dans la salle dite "treasure store" : screamers (de *to scream* : hurler) et méduse.

La comparaison paraîtra peut-être osée, mais ce niveau 4 est une sorte de supermarché. Débrouillez-vous pour trouver les cotes de mailles, les deux Iron Keys ainsi que les deux "blue Gem". Sinon, au niveau armes, pas grand-chose : Mace, Staff of Claws. Je ne peux pas faire mieux que laisser la parole à Thierry Colomba, décidement très précis et méticuleux : "...prenez la première porte à gauche donnant sur une salle où plusieurs trappes s'ouvrent et se referment. Débrouillez-vous pour aller au fond à droite. Méduse, serpent volant. Plif ! Plaf ! Prenez le bouclier, une torche, un drumstick. Ressortez, direction à gauche, encore à gauche. Ouvrez la porte, droit devant, avancez jusqu'à la grande salle. A gauche, longez le mur jusqu'au bouton, pressez, longez vers la droite, entrez dans le recoin de droite, demi-tour, marche ! Longez, droite (attention aux monstres), choker (collier magique) et maïs sont au menu. Avancez, allez à gauche, prenez le casque, (re) demi-tour, à droite (deux méduses), staff, gauche (par le chemin d'arrivée). Vous devriez trouver une nouvelle ouverture dans le mur. Entrez-y pour prendre "l'Illumet", sorte de collier lumineux (idéal pour les personnages sans points de magie) et en route vers la salle suivante. Prenez l'or et les gemmes (en pressant sur les deux boutons muraux) et repartez sur votre gauche. Ouvrez la grille en pressant le bouton à sa gauche, prenez la masse d'arme et la gemme bleue. Sortez et ouvrez la dernière porte. Entrez dans le champ magnétique, droite, prenez le miroir (indispensable), allez tout droit et quittez le "Treasure Store". Prenez à gauche et si vous souhaitez manger, allez à gauche, montez les escaliers, pressez le bouton, droite. Il est est temps d'ouvrir la grille (2) et de tuer les screamers restants. Ensuite, redescendez et allez à gauche sans oublier de remplir vos gourdes. Vous arriverez alors à une porte, puis à des escaliers. Descendez. Bienvenue au niveau cinq...

LA SALLE DES ENIGMES

Voici la signification des énigmes :

I'am all, i'm none : miroir

A golden head and tail : pièce

I arch yet have no back : arc

Hard as rocks, blue as sky, twinkle in woman's eyes : gemme bleue

Si l'un de ces objets vous manque, don't panic ! Trois suffisent pour déclencher... une ouverture secrète dans laquelle vous trouverez une "Rha Key" ainsi que la grille permettant de continuer. Récupérez les objets utiles (or, arc, miroir) et entrez, allez à droite, ouvrez la porte. Tuez l'œil (boule de feu), avancez vers la grille. Une fois face à elle, effectuez un quart de tour à gauche et déposez un objet au sol. Pivotez deux fois à droite et actionnez le levier. Prenez l'Iron Key. Rentrez dans le champ bleu pour reprendre votre objet si vous le souhaitez, pressez le bouton pour refermer la fosse et get out ! Ouvrez maintenant la porte de droite. Attention, un autre œil est là (L'œil était dans la tombe et regardait Caïn...). Pressez les quatre boutons se trouvant sur les murs de la salle jusqu'à l'ouverture d'un passage secret. Ceci fait, prenez l'Iron Key. Ouf ! On souffle un peu. Allez, courage : ressortez et continuez tout droit. Attention, deux squelettes vous attendent derrière la porte, avec impatience et leurs épées...

Je vous l'ai déjà dit, le but de cette rubrique n'est pas de vous mâcher la besogne. Je trouve même que j'ai été particulièrement bavard aujourd'hui. Donc, motus et bouche cousue. Avancez par vous-même, nous ferons le point le mois prochain. Je vous laisse en bonne compagnie avec J.R.R. TOLKIEN (3), auteur, entre autres choses et contes, du Hobbit et du Seigneur des Anneaux :

Loin au-delà des montagnes froides et embrumées

Vers des cachots profonds et d'antiques cavernes,

Il nous faut aller avant le lever du jour

Pour trouver notre or longtemps oublié.

(1) Voir épisode précédent.

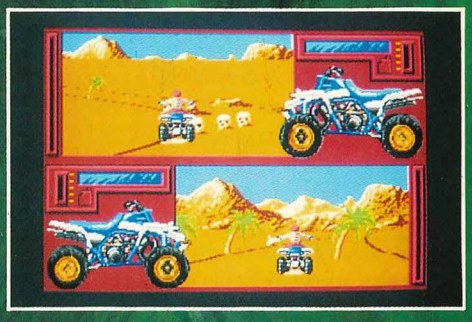
(2) Non, rien.

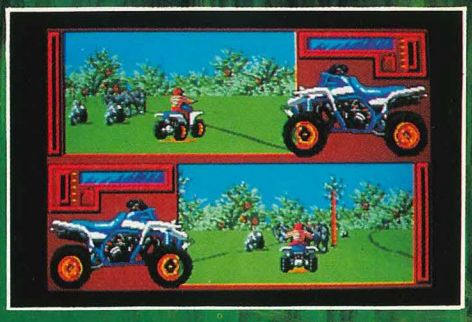
(3) A lire de toute urgence ou je boude !

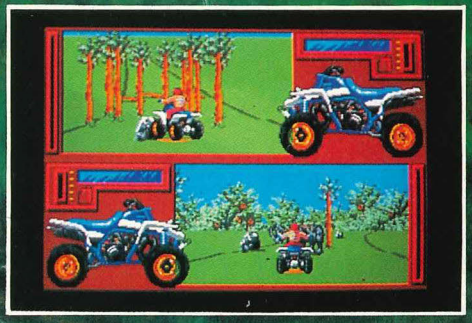
Cette fois, Vous êtes le

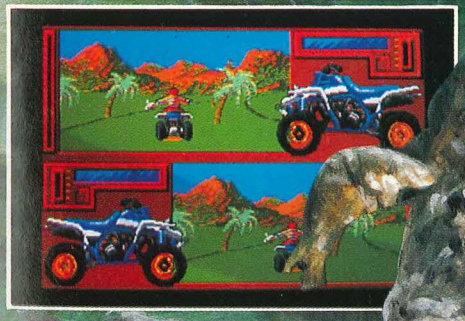
gibier...!

IRON TRACKERS









MICROÏDS

81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F

CATALOGUE GRATUIT

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

.....

ORDINATEUR .....

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

MN 14

Dossier Sport

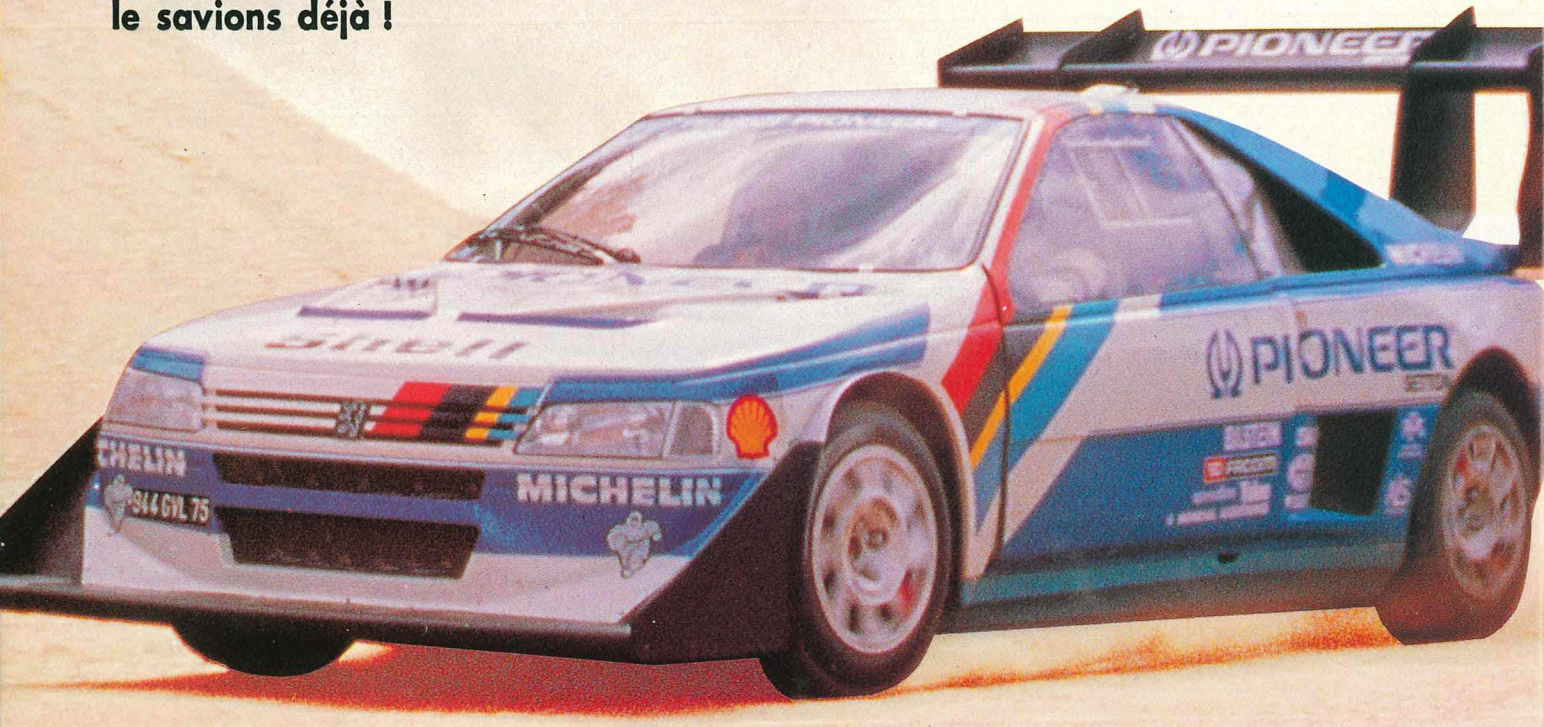
VATANEN : MINUTES INTENSES

Comme promis, voici la suite de notre dossier informatique et sport qui, si j'en crois votre courrier, vous a passionné. Vous en redemandez, alors en revoilà ! On commence avec Ari Vatanen, le vainqueur du dernier Paris-Dakar, qui va vous expliquer le rôle qu'a pu jouer l'ordinateur dans ses victoires. Et on continue avec d'autres grands champions qui vous racontent leur plaisir du jeu et l'intérêt qu'ils voient à travailler avec un micro. Comme quoi, un micro, ça peut servir à tout... Mais ça, vous et moi, nous le savions déjà !

Grâce soit rendue à Jean-Claude Lefèvre, directeur de la communication de Peugeot-Talbot Sports et ancien rallye-man de talent ! Par ses bons offices, j'ai pu réaliser un rêve : monter dans une des plus belles voitures de course actuelles aux côtés d'un des plus grands pilotes, Ari Vatanen. Et ce, en exclusivité pour la presse informatique !

Rendez-vous donc au circuit Jean-Pierre Beltoise à Trappes. Sous mes regards, la bête : la 405 Turbo 16 qu'Ari Vatanen va emmener à la victoire à la course de côte de Pikes Peak (moteur turbo de 520 ch, 880 kgs, 4 roues motrices et directrices). Monstre prêt à bondir, prolongé à l'avant d'une énorme pelle à tarte, à l'arrière, et d'un non-moins gigantesque aileron.

Rien qu'à la vue de l'engin, on est saisi



LES DEUX ES PLUS DE MA VIE

d'émotion. Mais le pire, c'est l'attente, pendant que Vatanen fait faire un tour à mes collègues de la presse automobile. L'énorme pot d'échappement crache des flammes immenses à chaque passage de vitesse dans un tonnerre assourdissant. C'est une véritable fusée qui passe devant nous, dans des travers incroyables en sortie de virage. Les pneus fument à chaque arrêt et la tête de certains journalistes sortant de l'habitacle vaut le détour. Ils ont perdu leur teint frais...

Bon, c'est mon tour. Entrer dans le cockpit, s'asseoir et s'arnacher fait oublier toute appréhension. Ari Vatanen, tête nue, sourit, me serre la main, pendant que Jean-Claude Lefèvre fait les présentations. Vatanen parle anglais avec un accent finlandais déroutant. Pourtant, je comprends : "Les jeux informatiques ? Bof, ça ne m'intéresse guère". Pas le temps de poser une autre question, nous sommes partis. Collé au siège, les yeux rivés sur la route, je vois le premier virage arriver à une vitesse folle. Il va freiner, là. Non. Là, alors ! Non, toujours pas... Glups ! Au tout dernier moment, Vatanen débraye, écrase le frein du pied gauche en continuant d'accélérer. Résultat, le nez de la voiture pointe directement sur l'intérieur du virage, que nous prenons à une vitesse folle. La suite s'enchaîne à une cadence incroyable. La voiture est en perpétuel travers, les mains et les pieds de Vatanen dansent un ballet fantastique, avec une vitesse et une précision inouïes. Sortie de la partie en terre du circuit. La voiture peine à accrocher le goudron et pendant ce temps, Vatanen fait de grands signes à un photographe placé dans le virage. Conclusion : pour mon pilote, on se traîne ! Ah bon ?

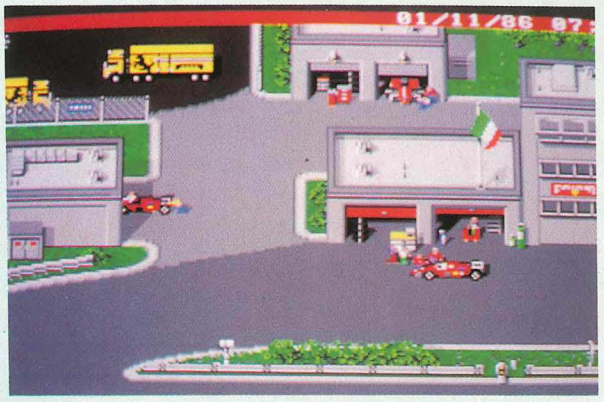
Quant à moi, j'arrive à bredouiller un vague "thank you" et je sors de la voiture, les jambes flageolantes, sous le regard rigolard de Vatanen. Mon Dieu, quelles sensations ! Les plus fortes que j'ai jamais ressenties. Et quelle leçon. On n'a plus du tout envie de se prendre pour un Fangio au volant, après ça !

Enfin... Une fois la séance terminée, Vatanen, souriant, calme, disponible et très professionnel, parle de l'évolution des voitures de course : "Grâce à l'informatique, on améliore beaucoup de points : la suspension, le moteur, la transmission, la tenue de route, avec les quatre roues directrices. Avec cette évolution, on ira de plus en plus vite".

Ce que confirme Jean Todt, PDG de PTS et ancien co-pilote de rallye de très haut niveau (champion du monde de la spécialité). "Pour nous, c'est un mode de travail indispensable. Et l'application de l'informatique dans la course permet d'améliorer les performances et la sécurité. Ce qui entraîne de nombreuses adaptations sur les véhicules de tourisme".

En tout cas, ce que ne donnera jamais une voiture du commerce, c'est cette extraordinaire sensation où se mêlent appréhension, vitesse et un fantastique plaisir. Et, je l'avoue, j'en redemande !

B.F.



Ferrari Formula 1 ▲

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **VATANEN**
Prénom : Ari
Age : 32 ans
Sport : Rallyes automobiles
Palmarès : Champion du monde des rallyes 1981. Vainqueur de Paris-Dakar 1987. Vainqueur moral de l'édition 1988 (déclassé après une sombre histoire de vol de voiture alors qu'il dominait largement).

A FOND LA CAISSE

Vous voulez un jeu de voiture sur votre bécane pour imiter Vatanen ? Faites gaffe quand même, ou alors, mettez un joystick antidérapant. Mais, sinon, aucun problème, y'en a des tonnes...

C64 : Incontestablement, le meilleur c'est REVS, une simulation de F1 qui n'a pas d'équivalent. La version CBM de Pitstop II est également excellente. Par contre, évitez Out Run...

CPC : Là encore, y'en a pas mal. En F1 classique, choisissez 3D Grand Prix, d'Amsoft, excellent. N'oubliez pas Nigel Mansell Grand Prix, superbe. Par contre, évitez Out Run (air connu...)

MSX : Les meilleures courses sont chez Konami, comme d'habitude : F1 Spirit (bruitages géniaux), Hyper Rallye et Road Fighter.

SEGA : Action Fighter j'adore, bien que ce ne soit pas une course classique. Le grand classique reste Out Run, splendide sur Sega.

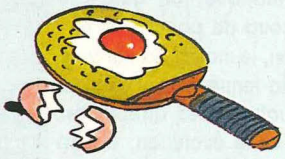
NINTENDO : Rad Racer est une course assez classique, moins brillante qu'Out Run mais agréable à jouer. R.C. Pro-Am est très original et désopilant.

ST : Ce n'est pas encore le Pérou, mais ça vient, petit à petit. Jettez un œil sur Truck (FIL, cf Tops du mois) et n'évitez pas Out Run (excellent sur ST)... On attend avec impatience Vroom de Lankhor, qui devrait assurer un max.

AMIGA : En attendant Out Run (qui ne devrait pas trop tarder), vous pouvez vous laissez tenter par Ferrari Formula One, de Electronic Arts, absolument génial. Dans les très bons, il y a aussi Grid Star, Test Drive et Crazy Cars.

Ferrari Formula 1 ▲

SECRETIN : L'INFORMATIQUE AU BOND



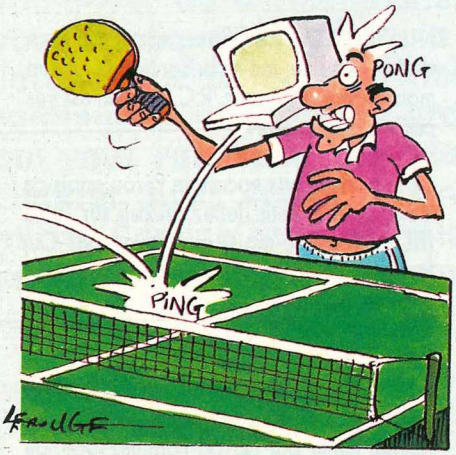
Jacques Secrétin, c'est LE tennis de table français : un palmarès fabuleux, entraineur national de tennis de table, chef de file du club de Levallois, un des deux meilleurs de France, "maître à penser" de Jean-Philippe Gatien, le grand espoir français de la discipline, promoteur de son sport, par le truchement d'exhibitions sensationnelles avec Vincent Purkhardt, commercialisation de tables de tennis à sa griffe ! Mais Secrétin, c'est aussi une vision bien réfléchie de l'informatique. "L'informatique n'est pas encore très introduite dans le sport. Surtout par manque d'information. Il faudrait un journal sur le sport et l'informatique, ou des gens qui forment et informent. Car l'informatique est encore un domaine de spécialistes. Que ce soit au niveau sportif, familial ou professionnel, sa présence est essentielle, mais on est largué très rapidement, du fait de son évolution rapide.

Chez moi, mes enfants jouent sur un ordinateur. La faculté d'adaptation des jeunes est extraordinaire. Dans le domaine sportif, l'informatique peut intervenir dans la programmation de la carrière du sportif de haut niveau. Ça ne remplacera pas l'interlocuteur direct, car un ordinateur ne peut apporter d'aspect affectif. Mais il peut aider à la gestion d'une carrière. Et à réussir sa vie, ce qui n'est pas toujours la même chose ! "En tout cas, on comprend qu'avec toutes ces activités, Jacques Secrétin trouve les journées trop courtes !

B.F.

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **SECRETIN**
Prénom : Jacques
Age : 39 ans
Sport : Tennis de Table
Palmarès : Un des plus beaux du sport français : 17 fois champion de France individuel, 53 titre nationaux, champion d'Europe en simple, en double-messieurs, en double-mixte, par équipes, champion du monde en double mixte, n°1 européen et n°2 mondial en 77-78, 217 médailles en compétition internationale dont 117 d'or, vainqueur de la coupe d'Europe des clubs 88...



PING PONG ET LOGICIELS

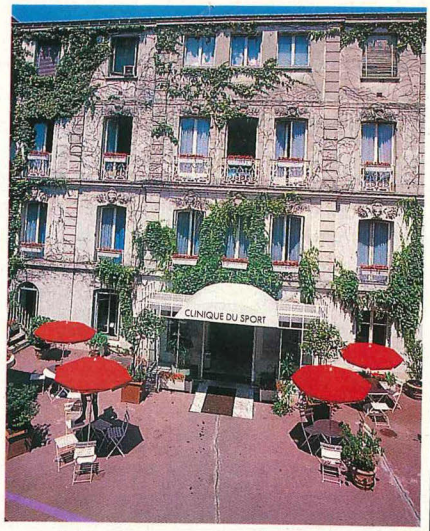
Le roi des logiciels, c'est le fabuleux Ping Pong de Konami. La version MSX est extraordinaire. Je peux même vous révéler que c'était le jeu qui tournait le plus à souvent au bon vieux temps d'Hebdogiciel. Quel scoop. La version CPC est également excellente mais quand même inférieure. La version C64 est aussi de bonne qualité. Bref, le Ping Pong de Konami, c'est vraiment le must sur 8 bits. Sur 16 bits, choisissez Indoor Sports, de Mindscape, qui comporte une partie ping pong très intéressante avec toutes ses options. Sinon, il n'a rien de meilleur que les versions 8 bits du Ping Pong Konami.

LA CLINIQUE DES SPORTS ET L'INFORMATIQUE

Pour répondre à tous les problèmes médicaux liés à la pratique sportive, la Clinique du Sport a ouvert ses portes, il y a quatre ans, à l'instigation des Docteurs Krzentowski et Bénard. A l'heure actuelle, une quarantaine de médecins y travaille. Particularité : tous ces professionnels de la médecine pratiquent ou ont pratiqué un sport, comme Philippe Boisse, champion du monde d'escrime et radiologue.

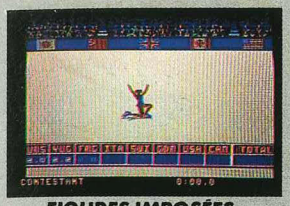
Pratiquant 50 000 consultations et 3 500 opérations par an, la Clinique du Sport possède une double structure informatique. En effet, si toute la gestion tourne sur un réseau d'AT, les médecins peuvent travailler sur le type de matériel qui leur convient le mieux. "*Nous tentons d'uniformiser l'informatique des médecins sur Mac*, note Pascal Bénard, *afin qu'ils se relient à notre réseau AppleTalk. Pour la gestion des dossiers médicaux, la solution la pluseffícace est le passage d'informations entre divers spécialistes et la diffusion d'ordonnances. Mais la Clinique est une structure privée et nous ne pouvons obliger un médecin à utiliser ce matériel*".

D'autres domaines médicaux utilisent également l'informatique. Comme le note Pascal Bénard, "*les nutritionistes exploitent leurs micros pour définir des régimes diététiques adaptés à tel ou tel sport, et divers types d'analyses, VO2 Max, électrocardiogrammes ou scanner sont effectués au moyen de matériels qui font largement appel à l'informatique.*"



B.F.

23 FACONS D'ATTEINDRE L'IMMORTALITE D'UN SPORTIF.


FIGURES IMPOSÉES

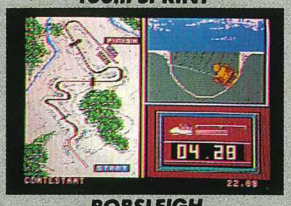
100m SPRINT

PATINAGE DE VITESSE

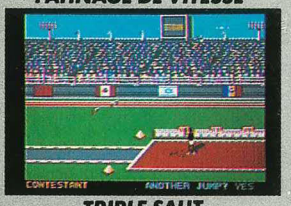
HOT DOG

RELAIS NAGE LIBRE

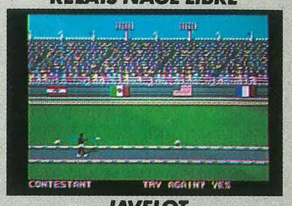
SAUT À SKI



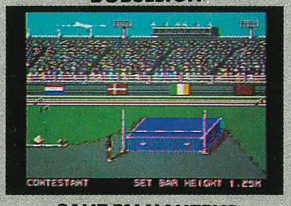
BOBSLEIGH


TRIPLE SAUT

AVIRON


JAVELOT

CONCOURS HIPPIQUE (SAUT À CHEVAL)


SAUT EN HAUTEUR

ESCRIME

CYCLISME

SUMMER GAMES I & II viennent de sortir sur Spectrum et Amstrad.

Ecrans tirés des version Spectrum et Amstrad.

Description complete sur 3615 MICROMANIA Revendeurs, pour comaitre les dates de sortie, telephonez au 16/9342 7144

CBM 64/128
Cassette et Disque
SPECTRUM 48/128K
Cassette et Disque
AMSTRAD
Cassette et Disque

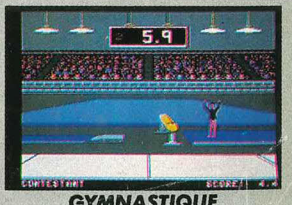
U.S. Gold (France), Sarl, B.P.3
Zac de Mousquette, 05740
Châteauneuf de Grasse. Tel: 9342 7144

EPYX® U.S. GOLD®

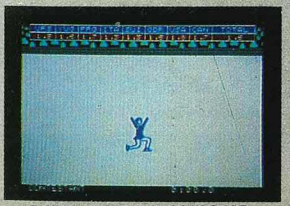
CANÖE KAYAC

SAUT À LA PERCHE

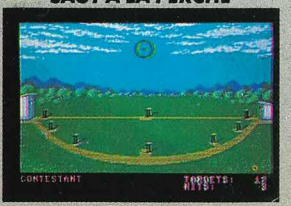
BIATHLON



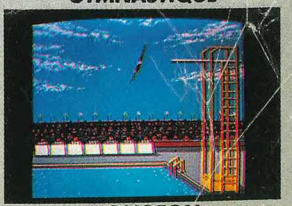
GYMNASTIQUE


PATINAGE ARTISTIQUE

100m NAGE LIBRE


SKEET SHOOTING

4 x 400m RELAIS


PLONGEON

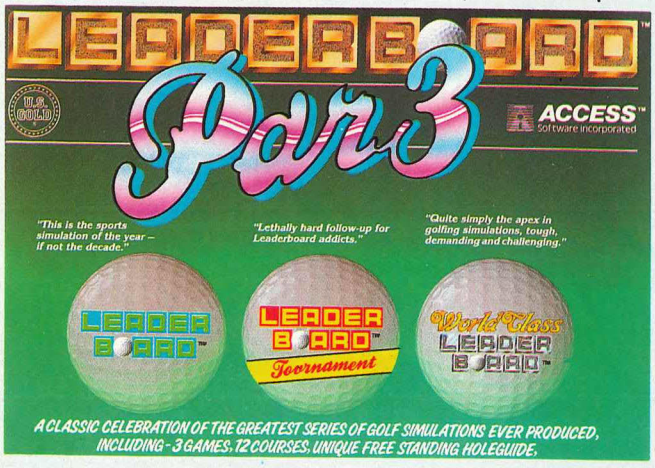
FARRY OU LE PARADOXE DU GOLFEUR

Le golf est un jeu à forte consonance britannique : la terminologie de ce sport (tee, bunker, rough, fairway, putt et autres green...) provient directement d'Outre-Manche et les qualités requises pour y réussir, calme, concentration, patience, finesse et puissance, sont de celles que l'on attribue fréquemment à nos voisins anglo-saxons.

Il n'est donc pas étonnant que Marc-Antoine Farry, un des meilleurs golfeurs professionnels français, réunisse l'ensemble de ces caractéristiques, avec en supplément un goût du paradoxe prononcé. Pensez ! Une partie de golf sur 18 trous dure en moyenne de 4 à 5 heures. Et cela n'empêche pas Marc-Antoine d'affirmer que "les simulations de golf sur ordinateur m'agacent un peu, une partie dure trop longtemps." Pourtant, avec Leader Board, une demi-heure à une heure suffisent amplement à boucler un parcours ! On pourrait supputer à cette assertion que Marc-Antoine ne ressent guère d'affinités pour l'informatique. En fait, la réalité est inverse. Le sponsor de Marc-Antoine Farry n'est autre qu'Epson et, même si le temps lui a jusqu'à présent manqué, ce sympathique golfeur escompte bien s'équiper sérieusement d'ici la fin de l'année.

Mais Marc-Antoine a déjà eu l'occasion d'utiliser des micro-ordinateurs, particulièrement pendant ses séjours aux Etats-Unis. "Là-bas, j'ai pu tester de nombreux jeux sur micro. Bien entendu, j'ai essayé des logiciels de golf, mais ce ne sont pas mes préférés. Je m'amuse bien plus avec des jeux de karaté ou de boxe et j'étais très fort au football américain. Pourtant, les jeux de golf que j'ai testé étaient trés bien faits. La simulation des mouvements, le choix des clubs reflétent bien le jeu. Dans l'ensemble, les conditions de jeu sont très réalistes. Mais je trouve contraignant d'avoir à manipuler une souris, que je ne maîtrise pas très bien, pour choisir un club ou pour jauger la frappe d'un coup. Certes, dans la réalité, la démarche est un peu la même, mais cela allonge considérablement la durée du jeu et je ne retrouve pas du tout les sensations d'une vraie partie. En effet, le golf est un jeu de sensations. On ressent les mouvements au travers des mains, qui constituent l'élément le plus important du jeu. Avec un micro, ce n'est pas du tout le cas. Une autre grosse différence provient du mouvement du golf. Sur un parcours, on frappe la balle d'une façon différente à chaque coup, alors qu'avec un logiciel, les variations sont bien moins importantes. Ceci dit, ce genre de jeu peut amener les gens à s'intéresser au golf. Mais il faudrait améliorer les séquences de putting (NDLR : il s'agit des coups que l'on frappe près du trou avec un club spécialement prévu pour les très courtes distances, moins de 15 mètres, le putter) qui, en général, manquent de précision." L'attention de Marc-Antoine Farry se porte également vers le minitel. Il vient d'ouvrir un service (3616 + GOLF18) télématique avec l'aide d'amis, publicitaires et informaticiens, et de sa charmante épouse, attachée de presse de formation. "Nous visons plusieurs buts : pallier la carence qui existe actuellement dans les services minitel sur le golf, aider les profanes à découvrir ce sport et attirer les golfeurs de tous niveaux. Ma collaboration consiste principalement à fournir des conseils par minitel à tous les golfeurs qui m'en font la demande. Je crois qu'on pourra aider beaucoup de gens et, en plus, c'est un moyen de communication qui m'intéresse beaucoup. "Gageons qu'il attirera également nombre de passionnés qui pourront, par cet intermédiaire, questionner un des meilleurs joueurs français. Et, quand on voit le nombre effarant de tournois qu'entreprend Marc-Antoine Farry dans l'année (il joue environ 11 mois sur 12 sans discontinuer !), on ne peut que rendre grâce à son esprit de partage !

B.F.



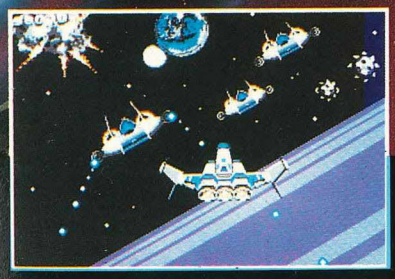
BIZARRE, BIZARRE !

Alors que nous finissions ce dossier et, notamment l'article sur le golf, une compilation est arrivée comme par miracle. Coïncidence ? J'ai peine à le croire. Toujours est-il que ça tombe bien, puisque Leaderboard est le meilleur logiciel de golf toutes machines confondues. Sur C64, Par 4 vous propose *Leaderboard*, *Leaderboard* Tournament, World Class *Leaderboard* et Executive *Leaderboard* pour 145 F en K7 et 175 F en disk. Sur CPC (et Spectrum aussi, si ça intéresse encore quelqu'un...), vous aurez *Leaderboard*, *Leaderboard* Tournament et World Class *Leaderboard* pour respectivement 145 F en K7 et 169 balles en disk. Enfin, sur ST et Amiga, Birdie vous propose *Leaderboard* et *Leaderboard* Tournament pour 185 F. Le premier qui me demande si c'est en disk ou en cassette se prend une baffe. Rien à signaler si ce n'est qu'à ce prix-là, vous auriez vraiment tort de vous en priver : *Leaderboard* est un de mes jeux préférés, toutes machines confondues. C'était notre concours : "Comment placer le plus de fois possible le mot *Leaderboard* dans un article". A signaler aux possesseurs de MSX (qui ne disposent pas de Leaderboard, les pauvres), les excellentes cartouches Hole in One et Hole in One Special ainsi que la disquette MSX 2 World Golf.

FICHE D'IDENTITÉ

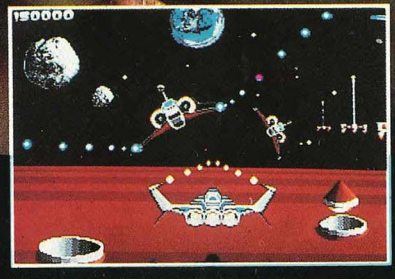
Nom : **FARRY**
Prénom : Marc-Antoine
Age : 29 ans
Sport : Golf
Palmarés : N° 2 français en 1987. Vainqueur de nombreux tournois français.

GALACTIC conqueror



VERSION ATARI ST

VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



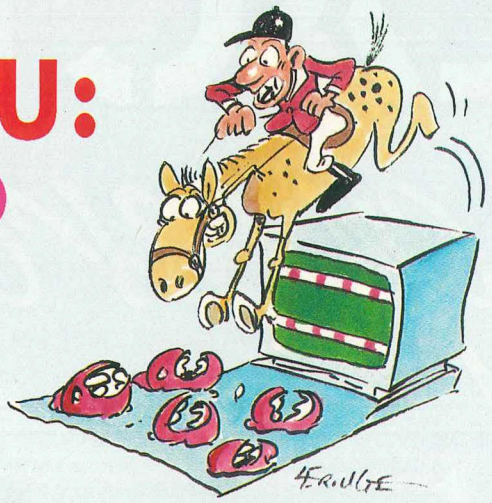
VERSION AMIGA

AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !!
SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE .

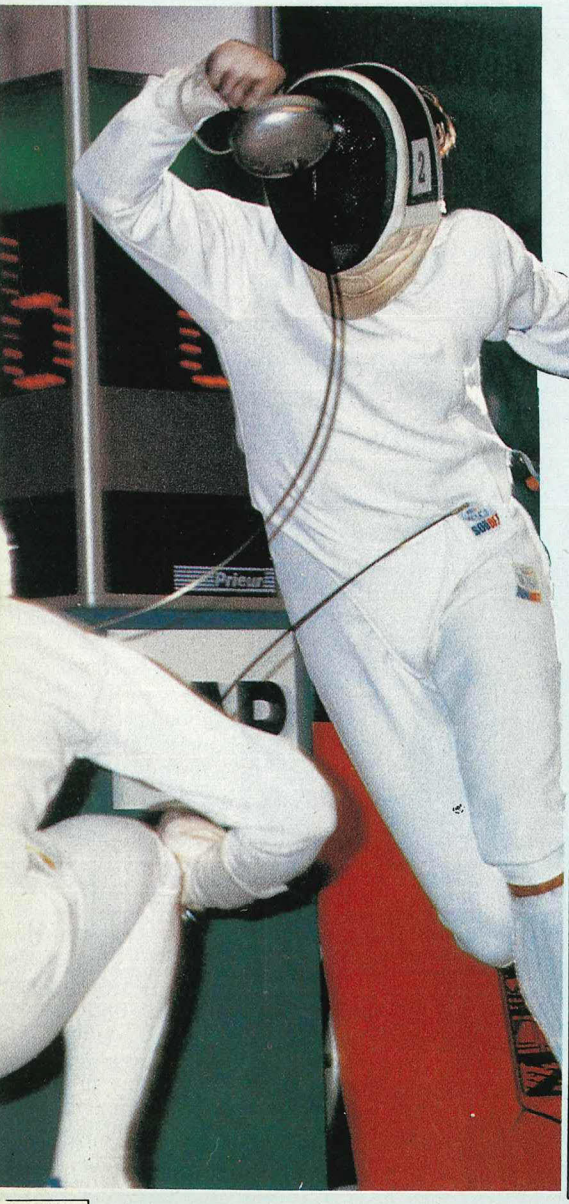
TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

BOUZOU: UN MICRO A LA POINTE DE L'ÉPÉE



Joël Bouzou est champion du monde d'une des disciplines sportives les plus complètes, le pentathlon moderne. Ce sport regroupe, sur cinq jours, des épreuves d'équitation, d'escrime, de natation, de tir au pistolet et de course à pied. Pour lui, l'informatique tient une place vitale dans son entraînement et ses résultats. "L'épreuve discriminante du pentathlon, c'est l'escrime. En une journée, vous rencontrez tous vos adversaires, environ 70 pour les Jeux. En général, c'est elle qui détermine une partie du classement. Pour mettre toutes les chances de mon côté, j'utilise un fichier sur mon HP Vectra qui comporte deux ans de statistiques sur mes adversaires et sur les assauts menés. Pour chaque combat, je dispose d'une douzaine de variables qui me permettent de tirer des conclusions sur chaque tireur individuellement, par pays, par style. Grâce à ce système, j'ai pu augmenter mes performances en escrime de 15% en un an.



Ceci dit, l'ordinateur ne reste qu'un outil. L'athlète dispose toujours de son pouvoir de décision, mais il peut plus facilement s'adapter".

Dans d'autres domaines, Joël Bouzou avoue "être intéressé par les jeux mais ne pas avoir eu le temps de s'y mettre".

En forme de conclusion, Bouzou englobe l'informatique (de pointe !) dans un principe de base : "Voir les réalités actuelles pour anticiper l'avenir". Gageons qu'il sera doré !

B.F.

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **BOUZOU**
Prénom : Joël
Age : 31 ans
Sport : Pentathlon moderne
Palmarés : 4 fois champion de France, 3 fois troisième aux championnats du Monde, champion du Monde 1987, médaille de bronze à Los Angeles.

ESCRIME

Depuis la renaissance des Jeux Olympiques modernes, l'escrime est le sport ayant rapporté le plus de médailles à la France : 72 en tout dont 25 d'or, 26 d'argent et 21 de bronze. On comprend que les escrimeurs soient "chouchoutés" au sein de la délégation partant à Séoul. La tradition sera respectée cette fois encore, mais la question est : combien de médailles allons-nous obtenir ? Frédéric Delpla est encore un inconnu du grand public et pourtant il créera peut-être la surprise. Qualifié de dernière minute, Delpla ne doit son départ en Corée qu'à la blessure au genou de Philippe Boisse. Il rêve pourtant d'une médaille et, du haut de son mètre 97, fera tout pour la décrocher. Le médiatique Philippe Riboud, tête de liste des escrimeurs, sera donc épaulé par ce jeune homme de 23 ans, encore étudiant en gestion et économie du sport à la faculté de Dauphine. Mais Frédéric est aussi un passionné de micro et principalement des jeux. C'est sur un Atari ST que possèdent ses parents, qu'il a fait connaissance avec Arkanoïd (US Gold), Test Drive (Accolade), Capitain Blood (Ere), Space Racer (Loriciels), Red October (Grand Slam), Crazy Cars (Titus) ou encore Barbarian (Palace Software). Rien que des must ! Avec François Bouillot, autre espoir de l'escrime française, Frédéric a trouvé un adversaire à sa mesure. François vient de réussir son BTS informatique et est habitué à manier les PC.

PAS D'ESCRIME SUR PC ?

La difficulté était de trouver un jeu d'escrime. Finalement, la version PC de Summer Games fut rapidement passée au fil des épées de nos deux champions. Pourquoi rapidement ? "Tout simplement parce que cette version est catastrophique, la documentation est incompréhensible et la jouabilité n'est pas fameuse", accuse Frédéric, qui s'improvise criti-

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **DELPLA**
Prénom : Frédéric
Age : 23 ans
Spécialité : épée
Club : Levallois-Perret
Palmarès : Dix-neuvième de la coupe du monde 1987, deux finales de coupes du monde d'épée, deux titres de champion de France par équipe 1985 et 1986, troisième de la coupe d'Europe des clubs champions.

SI J'AVAIS UN MARTEAU...

que de logiciels avec une redoutable facilité. Les éditeurs apprécieront peut-être mieux la clémence des journalistes... "En fait, ce jeu manque de simplicité et de plus les graphismes sont carrément nuls", insiste François. Bon, on le jette ! François, qui ne sera pas aux Jeux Olympiques, va avoir un peu de temps pour préparer un projet qui lui tient à cœur : "Je veux écrire un programme de gestion d'entraînement qui aborderait les domaines technico-tactiques des assauts ainsi que toutes les statistiques concernant mes adversaires. L'escrime de demain ne pourra pas se passer de la micro-informatique et j'espère bien être au rendez-vous".

LL

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **BOUILLOT**
Prénom : François
Age : 23 ans
Spécialité : épée
Club : la Garde Républicaine
Palmarès : finaliste de la coupe du monde 1986, vingtième de la coupe du monde 1987 en individuel.

Cette enquête a failli ne jamais commencer ! Les lanceurs de marteau ont été les premiers athlètes contactés pour répondre à nos questions. Alors qu'au mépris du danger je m'approchais de l'ère de lancement, je dus me baisser précipitamment pour qu'un marteau ne me laisse pas un trou de la taille d'un melon dans ma citrouille de tête. C'est ainsi que je fis connaissance avec Frédéric Kuhn, Walter Ciofani et Raphael Piolanti, les meilleurs lanceurs français.

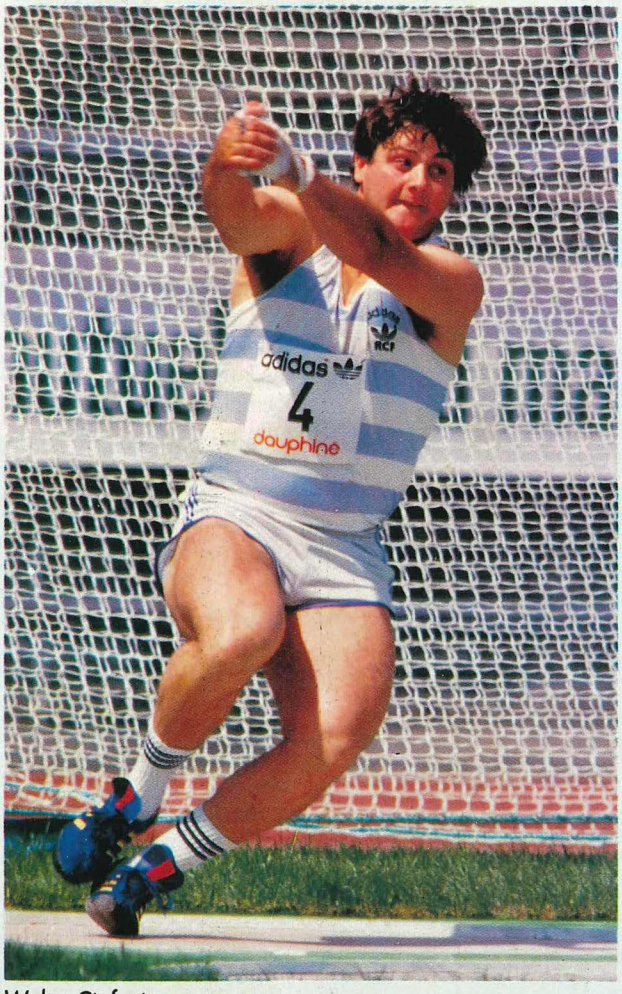
MICRO ET MARTEAU

A l'entraînement, il est recommandé d'approcher ces athlètes à une distance minimale de 80 mètres, le record de France étant de 78,50 m. Walter (un prénom d'homme fort) Ciofani détient ce record depuis 1985, même si cette année Frédéric lui a soufflé le titre de champion de France. Walter a un petit avantage sur ses deux adversaires, il était à Los Angeles et avait pas mal fréquenté la salle d'arcades. Aussi peut-il comparer les jeux : "En ce qui concerne les jeux d'athlétisme, le meilleur est sans aucun doute Arena, de Psygnosis, sur Atari ST. Les dieux du stade, d'Infogrames sur Thomson ou encore Summer Games ne sont pas mal, mais ils n'atteignent pas son niveau.
Les graphismes sont impec, j'espère qu'il y aura bientôt une suite".

MICRO-PERFORMANCES

Walter se tait brusquement, il vient de prendre connaissance des performances de Raphael et de Frédéric : 6,38 m en longueur, 51,12 m au javelot, 14,21 m au poids, 3,69 m à la perche, 1,71 m en hauteur et 10,64" au 100 mètres. Raphael bat Fred avec 4308 points contre 4058. Walter commence ses épreuves, son style se rapproche de celui de Raphael, plus en douceur, ses doigts courent sur le clavier sans jamais se crisper. Le record-man de France du marteau ne sera pas détrôné sur micro : 9,72" au 100 mètres, 7,35 m en longueur, 1,80 m en hauteur, 4,22 m à la perche, 16,43 m au poids et 65,93 au javelot, soit un total de 5144 points. Après sa victoire, Walter, en veine de confidence, nous confirmera que la micro est déjà bien implantée dans les pays de l'Est et aux USA : "Je dois vous confier que je suis plus intéressé par la gestion d'entraînement sur micro que par les jeux. Mais même avec l'ordinateur, le plus puissant du marché, il n'y a pas de miracle. Les Russes, pour lancer à 86,74 m (record du monde) lancent 18 000 jets dans l'année, soit 50 par jour. Moi j'en fais 8000 par an. Ne cherchez pas, la différence est là et pas ailleurs". Depuis la réalisation de ce dossier, nous avons appris qu'aucun lanceur de marteau n'était sélectionné pour les Jeux Olympiques. Dommage, ce n'est pas en privant les jeunes athlètes de compétitions de haut niveau que les fédérations pourront les faire progresser.

LL



Walter Ciofani ▲

De gauche à droite : Frédéric Kuhn et Raphaël Piolanti. ▲

HAND-BALL

Privée de jeux olympiques pour avoir marché sur ses lacets pendant les qualifications, l'équipe de France de hand-ball se console en préparant le prochain Mondial B. Ruminant leur déception, les Gardent, Perreux, Cochery and Cie ont pourtant gardé l'espoir d'aller aux jeux, mais cela sera pour le prochain voyage, dans quatre ans, à Barcelone. La micro-informatique, très présente à l'école, devrait faire bon ménage avec le hand, qui reste le premier sport scolaire. Erreur ! Aucun logiciel, que cela soit de jeu ou d'entraînement, n'est commercialisé. Philippe Gardent, Thierry Perreux et Nicolas Cochery se précipiteront donc sur les jeux d'arcades. Entre ces trois là, la compétition n'est pas tendre. Déjà en sport études, c'était à celui qui tirerait le plus fort, marquerait le plus de buts ou mettrait dans le vent l'autre ; aujourd'hui la lutte continue dans leur club commun (Gagny) et en équipe de France où Gardent et Perreux sont titulaires. Cochery a, quant à lui, mis un pied dans la porte et préfèrerait éclater une basket plutôt que de l'enlever. ●

MICRO DUEL

On peut donc s'attendre à ce que la lutte soit chaude, par micros interposés. Philippe s'éclate dans un virage. Sur son écran, Test Drive (signé Accolade et sur Amiga) lui donne du fil à retordre. Thierry a préféré Crazy Cars, de Titus, lui aussi sur Amiga, mais ne connait pas plus de succès. Nicolas s'échauffe pour l'instant avec Barbarian, de Palace Software, dans son excellente version CPC : "Tchac et re-tchac dans le genou, mais bientôt c'est sa tête qui roule à nos pieds. Pour une première expérience, tu parles d'un bide" se lamentent nos trois athlètes. En effet ce n'est pas génial.. Comme nous ne sommes pas des monstres, nous leur donnons une seconde chance. Nos trois compères sont tendus, pas question d'échouer cette fois, la Ferrari, la Lamborghini et la Porsche de Test Drive sont prêtes. Les pilotes font rugir les moteurs et... c'est le départ. La Ferrari de Philippe bondit en avant, les pneus des deux autres crissent et laissent des traces de gomme sur le circuit. Mais la difficulté de la route les oblige à ralentir, du coup la police les rattrape et leur dresse un PV à tous les trois. De rage, nos hand-balleurs décident de nous faire une démonstration de leur force de frappe : Test Drive est éclaté par un tir en suspension, Barbarian est rattrapé au dessus de la zone de Kung Fu (1) pour être projeté à la vitesse du son dans les buts. Bilan du test : deux logiciels pulvérisés, un micro qui peut désormais se reconvertir en aquarium et un journaliste qui fait grève tant qu'il n'aura pas obtenu de prime de risques. Conclusion unanime des trois joueurs de l'équipe de France de hand-ball : "La micro ? Ça défoule".

LL

(1) *Le Kung Fu est le mouvement permettant à un joueur de rattraper une balle en suspension au-dessus de la zone et de tirer avant de retoucher le sol. Pour accomplir ce geste, il faut avoir une très bonne détente verticale.*

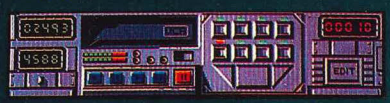
◀ *De gauche à droite : Philippe Gardent et Tierry Perreux.*

ACTION SERVICE

Somewhere in Europe, at a confidential location, lies one of the world's toughest school : a top secret training centre...
Behind impenetrable barbed-wire and patrolled by wardens armed to the teeth, stretches the course, a gruelling track of obstacles, traps and dangers, stretching every commando's ability to the limit.

PURPOSE : preparing soldiers to join the "Cobra Command" - a crack team of commandos who have chosen war as their profession.
QUALIFICATIONS: strength, courage, nerves of steel...

ACTION SERVICE is a brilliantly executed Commando School Simulation, with all the features that add up to one of the most challenging and exciting action programs ever produced :
- unique simulated video recording and playback system, allowing action replay of your performances (to help you to improve it).
- lifelike action graphics with superb sound and speech effects.
- easy to use, difficult to master !
- up to 12 players - competing on 5 different modes : physical, risk, close-combat, combination and the unique Commando Construction Course !



The video control panel

Including the superb "Cobra Command" Construction Set:

ACTION SERVICE

la plus extraordinaire simulation d'école de combat jamais réalisée!
- le premier d'une super série !
-"régie vidéo" permettant l'enregistrement des actions et les effets spéciaux (replay, vue par vue, accéléré, ralenti, écran mosaïque, etc...)
- En plus, un fabuleux outil : le "Commando Construction Set" qui vous permettra de construire des centaines de parcours et de défier vos amis sur votre propre terrain d'entrainement !
- Notice en français.

Un programme réalisé par

COBRA SOFT

BP 155 71104 Chalon s/Saône Cedex

ATARI - AMIGA - PC
Prochainement sur Amstrad CPC
Commodore 64 - Spectrum - Thomson

Screen shots from Atari ST version

ACTION SERVICE - ONE DAY THIS MAY BE MORE THAN JUST A GAME...

MESNEL : OUVERT A LA MICRO

Franck Mesnel s'est taillé, avec ses copains du Show-bizz (les lignes arrières du Racing), une réputation d'originalité et d'humour dans le monde du rugby. Cette réputation, on la comprend mieux en assistant à un repas de Franck et d'Eric Blanc au Royal Villiers, le repaire du Show-Bizz. Au milieu du défilé permanent de la quasi-totalité des membres de ce club ô combien select, il devient rapidement difficile de se concentrer sur son assiette ou sur les questions qu'on est en train de poser. Eric Blanc râle pour obtenir des spaghettis qui sont en fait des coquillettes et qu'il ne mangera pas, même si son assiette est déjà vide, alors que Mesnel se lance dans la création culinaire : une fois son steack tartare préparé, il demande qu'il soit cuit ! Si c'est ça le régime sportif, je préfère rester dans mes "pantoufles à crampons", comme Franck définit les accros du sport à la télé.

Entre deux bouchées de sa "préparation", Franck avoue : "C'est surtout le côté professionnel de l'informatique qui m'intéresse. Comme je suis bordélique, ça peut aider à m'organiser. D'ailleurs, avec Eric, on est en train de créer une ligne de prêt-à-porter, "Eden Park by Show-Bizz", qu'on va commercialiser dans un magasin, 194 rue de Courcelles, à Paris. Et on est à la recherche d'une solution informatique pour gérer nos stocks, reliée à la caisse enregistreuse."

Les jeux, en revanche, ne constituent pas une passion dévorante pour Franck : "Le ludique ne m'attire pas tellement. Ceci dit, je pense que ça peut devenir une passion, pour peu qu'on s'y intéresse de près". Ce qui s'est confirmé lors d'une rencontre ultérieure, devant un Commodore 64.

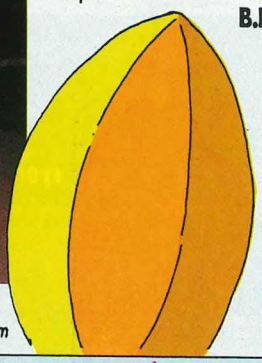
Gageseque, le test de jeux ! Il faut dire que nous découvrions tous deux les logiciels et que ce ne fût pas triste ! Premier choix, une simulation de football américain, 4th Inches, de US Gold. A la fin de la première mi-temps, le score de Franck contre l'ordinateur était aussi sanglant que le mien... Et ce n'était pas faute de s'acharner à l'améliorer ! "C'est bien foutu, quand même. Ça simule bien la tactique qu'il faut déployer dans ce sport. La précision rigoureuse du déplacement des joueurs est bien rendue, mais dommage que l'animation soit un peu lente".

Seconde épreuve, dans tous les sens du terme, le célèbre Winter Games d'Epyx. Après avoir essuyé un nombre considérable de gamelles pendant l'épreuve de patinage de vitesse, nous essayons la descente. Après quelques courses, une conclusion s'impose : aussi nul l'un que l'autre ! "Avec un peu plus de temps, je pense qu'on pourrait améliorer, mais à la vavite, comme ça, c'est dur".

Eric Blanc avouait, lui, au cours de notre première rencontre : "J'adore Jeux Olympiques sur Apple (Summer Games I et II, de Epyx), ainsi que Mike Tyson Boxing, sur Nintendo." Et, comme le précise Franck, "C'est assez marrant, les jeux. Tu te fais balader par des mômes de 5-6 ans sans problème. D'ailleurs, c'est fou ce que les jeunes intégrent l'ordinateur dans leur éducation, alors que beaucoup de personnes de notre génération sont dépassées. On le voit au moment des tests en équipe de France. Il y a des joueurs qui n'assimilent pas, qui ne se sentent pas concernés par l'utilisation de l'informatique dans les tests d'intensité musculaire". Selon Eric Blanc, "l'informatique devrait pouvoir intervenir dans les statistiques d'un match. On pourrait en tirer des conclusions intéressantes". Moi, ma conclusion, c'est que je vais remiser mes "pantoufles à crampon" et que je vais m'y remettre, au sport ! Mais, au fait, va falloir arrêter la bière et les cigarettes ? Gasp !

B.F.

Photo Romain Grandadam



FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **MESNEL**
Prénom : Franck
Age : 27 ans
Sport : Rugby
Palmarès : Demi d'ouverture du Racing Club de France et de l'équipe de France de rugby. Finaliste du Championnat de France 1987. Finaliste de la Coupe du Monde 1987.

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **BLANC**
Prénom : Eric
Age : Euh...
Sport : Rugby
Palmarès : Trois-quart centre du RCF. Finaliste du Championnat de France 1987.

CINQ POIGNEES DE PUISSANCE SPORTIVE

ROY OF THE ROVERS
Quatre joueurs de l'équipe de football à cinq de Melchester Rovers ont été kidnappés... quelques heures avant un match capital destiné à amasser des fonds en vue de sauver leur stade. Roy Race DOIT libérer ses co-équipiers, afin de jouer le match le plus important de sa carrière!
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette/+3 Disquette

GARY LINEKER'S HOT SHOT
Vous faites partie d'une équipe de football réglementaire dans un jeu comprenant jusqu'aux tackles glissants, les touches, les corners, les dégagements de buts, les coups francs, et même le terrible arbitre avec son carton rouge.
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette/+3 Disquette
ATARI ST, AMIGA, IBM PC

SUPERSPORTS
Une collection unique d'épreuves sportives aussi variées et bizarres que l'on puisse rencontrer. Jusqu'à quatre joueurs peuvent prendre part à ce tournoi extravagant.
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette/+3 Disquette

GARY LINEKER'S SUPERSKILLS
L'entraineur de l'équipe nationale a mis au point un programme d'entrainement intensif pour améliorer votre condition physique, contrôle de la balle, réflexe et précision.
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette/+3 Disquette **ATARI ST**

ULTIMATE GOLF
L'ultime simulation de golf. Mettez à l'épreuve votre habileté sur cinq terrains différents, étudiez le jeu de golf de l'ordinateur et perfectionnez votre technique. Le réalisme, la couleur et la profondeur même du jeu vous transporteront loin de chez vous, sur le fairway.
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
ATARI ST, AMIGA, IBM PC

PHOTOS D'ECRAN DE FORMATS DIVERS.

Gremlin Graphics Software Ltd, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Angleterre.

COURRIER DES LECTEURS

COMPATIBLE MSX ?

Je me demande depuis un certain temps si les cartouches Sega et Nintendo sont compatibles avec les ordinateurs MSX ?
(Christophe BARON, Fryming-Merlebach)

Heureux lecteur, tu vas bientôt pouvoir te demander autre chose : la réponse est non, bien entendu ! Ces machines ont pour seul point commun le pays d'origine.

COMME UNE TAUPE !

O, grand chef du super magazine Micro News. Je t'adresse cette requête : pourquoi n'y a-t-il pas de rubrique Docteur Sega qui pourrait renseigner tous les fans de cette machine, puisqu'il existe un super, génial, excellent, adorable Docteur Amiga (NDLR : on voit que c'est pas toi qui le supporte !) et même un certain Prof machin chose. Je suis certain que tous les Segamaniaques apprécieraient l'apparition d'une telle rubrique. J'en profite pour donner plein de gros bisous aux demoiselles de la rédaction et une grosse poignée de main aux mecs. Vive Sega, vive Amiga, mort au ST.
(Laurent Baudouin, Montendre).

O, grand lecteur super myope. Je t'adresse cette requête : la prochaine fois, chausse tes lunettes avant de lire ton magazine préféré (à juste titre). Tu y trouveras une rubrique intitulée Samouraï Micro, qui parle, entre autres choses, de tout ce qui se fait de nouveau sur Sega. Pendant qu'on y est, tu serais assez aimable de ne pas critiquer tout le temps le "pôvre" ST. Du reste - dit-il pour jeter de l'huile sur le feu - j'ai remarqué que se sont toujours les possesseurs d'Amiga qui commencent ! Sûrement parce qu'ils sont jaloux. Tenez, c'est pas compliqué : celui qui a quelque chose à dire n'a pas besoin de le crier. Et toc !

ETRANGLE PAR NINTENDO

Ah ! Ah ! Ah ! (rire étranglé). Je suis allé voir le rayon micro et consoles pour regarder les news Nintendo... Lorsque j'ai vu le prix de Kid Icarus ou de Punch Out (350 F), j'ai ri et je me suis dit : "Sacré importateur Nintendo, il a voulu me faire peur" (nouveau rire étranglé). Mais tout de même ça m'est resté dans la gorge. J'attends votre réponse avec impatience mais si cela était confirmé, je me verrais dans l'obligation de jeter ma console, car à ce prix-là seul un fou se risquerait à acheter les jeux qu'il aime.
Tendrement, bisous, câlins. Hubert.
P.S. Amiga vaincra !
(Hubert Ichikawa, Chilly-Mazarin)

C'est vrai, les jeux sur consoles (et sur ordinateurs) sont encore beaucoup trop chers lorsqu'on compare leurs prix avec le coût de la vie en général. Nous essayons régulièrement d'attirer l'attention des éditeurs sur ce problème si important et, dès la rentrée, le rapport qualité/prix des nouveaux logiciels devrait être plus intéressant.
Pour les cartouches en provenance du Japon, le problème est très différent car le produit de départ, c'est-à-dire la cartouche, coûte cher même au Japon où le prix public tourne autour des 300 F. La pénurie mondiale des ROM (qui sont la base des cartouches) n'est pas là pour arranger les choses ni la montée progressive du yen. A qualité égale, une cartouche sera toujours plus chère qu'un soft sur disquette mais elle est presque inusable, offre un inégalable confort d'emploi et se revend mieux d'occasion. Il faut savoir aussi que les jeux japonais sur cartouches (pour Nintendo, Sega ou MSX) sont généralement très bien conçus et procurent de longues heures de plaisir mais vous avez raison de vous plaindre : 350 F, c'est trop cher pour un jeu qui s'adresse aux jeunes. Mais l'importateur Nintendo n'est pas directement responsable car son prix d'achat est élevé et sa marge bénéficiaire n'a rien d'extravagant.
Nous disions déjà dans le n°10 (p.68 "La croisade du logiciel") que 250 F c'était beaucoup d'argent pour un jeune...
Une surprise : courez vite voir Samouraï Micro en page 121, il a un plan d'enfer pour échanger les cartouches !

DEUX OU TROIS CHOSES...

Ma sorcière bien aimée :
Quand le MSX III verra-t-il le jour ?
Des numéros spéciaux sont-ils prévus ?
Qu'en est-il d'un CPC 16/32 Bits.
(Chung Sok Kim, Noisiel).

Ah... le MSX 3 ! Ceux pour qui MSX est un flop disent que le nom de code du projet CD ROM est MSX 3, tant ils sont persuadés de sa mort. Tsss... les gens sont méchants. A part ça, rien de précis du côté du Soleil Levant. A propos du CPC 32 bits, il s'agit d'un bruit lancé par une revue qui ferait bien de vérifier ses sources. S'il est vrai qu'Amstrad prépare de nouvelles machines, il est non moins vrai qu'elles seront "pro" (compatibles PS/2 par exemple). Enfin, les fameux numéros spéciaux verront le jour lorsque nous aurons le temps de les faire. Micro News est victime de son succès !

POM POM POM POM !

Salut et félicitations pour votre canard qui est hyper bat ! Enfin un journal qui reprend le flambeau de feu l'HHHHebdo. C'est très bien, continuez comme ça. Enfin, non ! Je m'explique : à la page 21 du numéro 12 (NDLR : on dirait une protection !), il est dit que "(...) l'Amiga est le plus performant des ordinateurs en ce qui concerne la musique (et de loin)". Et l'Apple II GS alors ? Les 16 voies de l'Ensoniq, elles puent ? Il me semble que vous ignorez tout simplement la machine qui monte de plus en plus. Imitez T... (j'ai failli le dire) qui a conclu que certain jeux (Bard's Tale, Winter Games, etc.) étaient meilleurs sur II GS que sur Amiga, tant au niveau sonore (normal) que graphique (point fort de l'Amiga). Tous les éditeurs Français s'y mettent, alors qu'attendez-vous ? L'Apple II GS dans Micro News, c'est pour bientôt ?
(Steve Seban, Lyon).

Merci pour les compliments et passons aux choses sérieuses : bien sûr qu'il est beau le II GS. Bien entendu que le son est super (le responsable de la phrase qui t'a chiffonné sera condamné à regarder tous les épisodes de Marc et Sophie), mais le II GS est-il aussi répandu que tu le penses ? Pour le moment, très peu de logiciels nous sont parvenus et, à notre connaissance, seul Ubi Soft développe assidûement pour le GS (on parle aussi de Blood). D'ici que les fanas de l'Archimèdes s'y mettent, et je passerais pas ma vie à répondre au courrier.

TOUS LES CHEMINS MENENT AU ST

Ce serait bien si vous pouviez préciser si les softs que vous testez sur Atari ST sont compatibles ou non avec les nouvelles ROM. Ça serait vachement sympa de votre part car c'est vraiment un problème.
(Franck Vialleton, St-Etienne)

Les nouveautés que nous testons sont compatibles dans 99% des cas avec les nouvelles ROM des 520, 1040 et Méga ST Atari. Certaines adresses internes de programmation ont été changées sur les nouvelles ROM. Les programmeurs n'ayant pas suivi les normes officielles de développement d'Atari ont donc des programmes qui plantent. Ce sont plutôt des bidouilleurs faisant appel à des routines particulièrement tordues que des grandes maisons d'édition. Exception : le jeu Arkanoïd qui plante sur les nouvelles ROM. Celles-ci ont fait leur apparition en fin d'année 87. Nous essayerons de ne pas oublier de préciser ce détail, s'il y a lieu.

DRAPEAU NOIR

Cher Micro News, je t'écris pour te demander comment faire pour lancer des sorts dans Dungeon Master. J'aimerais également savoir comment ouvrir la porte de bois située après les trois portes de fer du niveau 2.
(Quelqu'un, quelque part)

Ça alors, c'est vraiment dur d'avoir un jeu sans mode d'emploi ! Dire que les pirates, capables de jongler comme un rien avec n'importe quel désassembleur, ne sont même pas fichus de se servir d'une photocopieuse ! Ah, les maladroits ! Allez, j'arrête là le cours de morale et je préfère répondre à la deuxième question : si ma mémoire est bonne, une solide hache devrait venir à bout de la porte récalcitrante (il existe aussi un sort d'ouverture de porte, mais là, je sens que je retourne la baguette magique dans la plaie).

PAPILLON

Cher Micro News, je t'écris, non pas pour te féliciter - d'autres, avant ou après moi, s'en chargent - mais pour te poser quelques questions. En effet, ayant acheté récemment le MCC Pascal et le Latice C, je me suis aperçu que les manuels étaient en anglais. Les manuels en bon français existent-ils ? Autre choses : habitant Cayenne, je me demande pourquoi l'abonnement de six mois coûte-t-il 160 francs pour les DOM-TOM alors qu'il ne coûte que 89 francs en métropole ? Ne pourriez-vous pas y faire quelque chose ? Je termine par une devinette qui risque de faire rire les lecteurs métropolitains : quel est le prix d'une disquette 3"5 en Guyane Française ?
(Tony. Cayenne)

Réponse : 50 Frs !

Le problème que vous soulevez ne date pas d'hier : normalement, il est interdit de vendre sur le territoire français, DOM TOM compris, quelque produit que ce soit sans un mode d'emploi en Français (il me semble même que la règle s'étend à la communauté européenne). La traduction et l'impression du manuel étant à la charge de l'importateur, on comprend que ces derniers renâclent un peu. Dans votre cas, le plus simple est de contacter votre revendeur. S'il ne peut rien pour vous (je le crains), il vous restera toujours la possibilité de rechercher des ouvrages dédiés à ces langages (par exemple chez Sybex ou Eyrolles) ou, plus simplement, de vous rabattre sur le Turbo C et Turbo Pascal récemment traduits

par Micro Application. Pour ce qui est du prix, nous sommes le premier à le déplorer, d'autant que la différence ne va pas dans notre poche ! La raison en est très simple : le pilote d'avion livrant le journal à l'étranger se fait payer plus cher qu'un facteur !

LE SALAIRE DE LA PEUR

Salut Micro News, votre haut degré de compétence vous permettra sûrement de me renseigner : possesseur d'un Amstrad CPC, pourtant gonflé en mémoire, je commence à tourner en rond et pense à passer au 16/32 Bits. Que choisir ? ST ou Amiga ? Qu'en est-il du système d'exploitation et des softs pro (traitement de textes, SGBD) tournant sur ces deux machines ?
(T.Sombardier, Limoges)

Vous rendez-vous vraiment compte de ce que vous me demandez, et en plus le jour où Prof ST et Doc Amiga sont dans nos murs ? Vous êtes-vous déjà mis dans la peau du type assis sur un tonneau de dynamite et qui, voyant passer Néron, lui demande s'il n'a pas du feu ? Que pensez-vous de la violence dans la presse et de toutes ces sortes de choses ? Enfin, ce n'est pas à moi de poser les questions, mais d'y répondre, le temps de prévenir les amoureux de l'Amiga de ne pas m'abreuver d'injures ni ceux de ST de me rechercher avec une machette. La réponse est ST OU Amiga 2000. ST parce qu'il possède plus de logiciels Pro qu'un Amiga "tout bête", ST parce que son moniteur monochrome permet de travailler sans fatigue. Amiga 2000 parce qu'il est compatible PC, standard "pro" par excellence, et qu'il permet aussi de bénéficier des capacités de l'Amiga, incomparables pour les jeux. Attention, ne me faite pas dire ce que je n'ai pas dit : le ST est aussi incomparable pour les jeux. En fait, l'Amiga et le ST sont incomparables. Je résume donc : puisque vous souhaitez bénéficier de la technologie 16/32 Bits, vous achetez, le confort d'utilisation étant proportionnel au prix, soit un Amiga 2000, soit un ST, soit un Amiga "simple". Bon travail... et bon jeu !

ÉCONOMISEZ 50 F EN VOUS ABONNANT !

Micro NEWS

ABONNEMENT

1 AN — **159 F.**
(10 numéros + 1 numéro spécial été)

6 mois — **89 F.**
(6 numéros)

Je m'abonne à **MICRO NEWS** pour :

- ☐ **6 numéros** et joins un chèque de **89 francs**
- ☐ **11 numéros** et joins un chèque de **159 francs**

A retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code postal .....

POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M.
6 numéros 160 francs
11 numéros 285 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

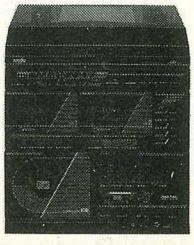
LE TEMPLE DE L'ELECTRONIQUE

Amstrad STUDIO 100

Une chaîne ? Un studio d'enregistrement ? Offrez-vous les deux pour le prix d'un. Ce véritable studio d'enregistrement à domicile issu d'un concept inédit comprend :
une platine tourne-disques 33/45 tours ; une platine double cassette 4 pistes avec lecture continue et copie ; un tuner PO/GO/FM stéréo ; un amplificateur 2x20 watts avec systèmes de fading et de "public address" ; un égaliseur graphique à 5 bandes ; deux enceintes acoustiques à deux voies. Il est livré équipé de 4 micros, d'un casque stéréo et d'une cassette de démonstration.

3790F TTC

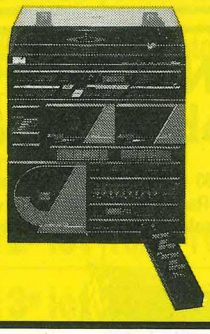
Amstrad CDX 400M



Cette chaîne midi avec lecteur Compact Disc intégré comprend par ailleurs :
une platine 33/45 tours ; une platine double cassette avec dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop) et système de copie directe ; un tuner analogique PO/GO/FM stéréo ; un amplificateur 2x10 watts ; deux enceintes acoustiques. Toutes les sources musicales existantes, dont le Compact Disc laser, dans un ensemble au prix très percutant.

2490F TTC

Amstrad CDX 500 M



Cet exceptionnel ensemble compact midi, disposant d'une télécommande, réunit tous les avantages de la technologie laser, du Dolby, de l'amplification puissante et de la restitution par enceintes à deux voies. Il comprend :
une platine tourne-disques 33/45 tours ; une platine double cassette avec réducteur de souffle "Dolby B", dispositif de lecture continue et système de copie directe ; un tuner digital PO/GO/FM stéréo à 8 présélections ; un amplificateur 2x20 watts ; un égaliseur graphique à 5 bandes ; deux enceintes acoustiques à deux voies ; une télécommande à infrarouges 10 fonctions.
Une véritable démonstration technologique et musicale signée AMSTRAD.

3990F TTC

NOUVEAU !

le pack service GENERAL ATARI ST AMIGA

Utilisateurs professionnels ou amateurs, lorsque vous achetez un ordinateur ou une imprimante PC chez GENERAL, vous avez droit à ces **5 services gratuits :**

- **Paiement en 4 fois sans intérêt.**
- **Assistance téléphonique 90 jours** (pour tout conseil concernant l'installation de votre matériel, pendant les 90 jours suivants votre achat, vous pouvez appeler au 42.06.50.50).
- **Formation gratuite d'une demi-journée aux rudiments de base de l'ordinateur PC** (sans rendez-vous, en nos locaux, sur présentation de votre facture, de 10 à 12 h et de 14 à 16 h, sauf le samedi).
- **Garantie de 2 ans pièces et main d'œuvre.**
- **Et bien entendu, le cadeau qui accompagne tout achat d'ordinateur PC ou d'imprimante chez GENERAL.**

LES OFFRES IMBATTABLES GENERAL

DEFINITION : c'est une proposition faite par GENERAL sur un produit donné, qui est destiné, de par son prix incomparable, à être vendu en très grand nombre. Actuellement, nous avons, entre autres, deux offres imbattables sur la vidéo dont nous sommes particulièrement fiers. Jugez plutôt :

1ère OFFRE IMBATTABLE GENERAL

1 MAGNETOSCOPE VHS SECAM AMSTRAD VCR 4800 compatible Canal+, avec 5 programmations / 14 jours, 32 canaux mémorisables, télécommande à affichage digital

\+ **1 MINI TV 13 cm**, noir et blanc, multistandard, antenne, alimentation 220V/12V, valeur 899F

\+ **1 GARANTIE DE 2 ANS**

\+ **1 PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET** après acceptation du dossier

le tout pour

3990F TTC

2e OFFRE IMBATTABLE GENERAL

Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E105 mn* à **30,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E120 mn* à **35,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E180 mn* à **39,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E240 mn* à **59,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**

* La marque de ces cassettes est à notre choix, selon nos disponibilités.

GENERAL

OPERATION CADEAUX

Cadeaux pour les PCW Amstrad

1 1 rame papier
2 1 ruban d'imprimante supplémentaire
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 bon d'achat de 300 F pour un logiciel professionnel d'une valeur minimum de 1000 F (bon valable 6 mois)
5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeau PC 1512 Amstrad

1 traitement de texte EVOLUTION SUNSET
+ 1 tableur CALCOMAT/Micro Applications
+ 1 gestionnaire de fichiers SUPERBASE
+ 4 JEUX : World Games, Leader Board, Arkanoïd et Super Tennis.

Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

1 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
2 1 rame papier
3 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem) à partir de 2000 F d'achat

Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

1 1 manette de jeu
2 50 jeux cadeaux : (Maze Eater, Cyclons, Handicap Golf, Rush Hour Attack, Royal Rescue, Star Trek, Whirly, Fighter Command, Attacker, Draughts, Evasive Action, Noughts and Crosses, The King's Orb, Play Hi-Low, Exchange, Hangman, Pontoon Bet, Fireman Rescue, 3D Maze, Colony 9, Backgammon, Solit, Yamzee, Craps, Three Cards Brag, Trucking, Rally 3000, Sitting Target, Nemiesis IV, Space Ship, Jet Flight, Dragona Maze, Intruder, Inferno, Ghosts, Fantasy, Space Base, Planets, Hopping Herbet, Dynamite, Time Bomb, Day at the Races, Lunar Landing, Space Mission, Rats, Motor Way, Donjon Adventure, Space Pod Rescue, High Rise, Creepy Crawley)
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

TARIF DISQUETTES GENERAL

GENERAL est toujours le moins cher et le prouve. Qui dit mieux ?

DISQUETTES GENERAL 5 P 1/4 DF-DD pour PC XT	par 10,	2,90 F pièce
DISQUETTES GENERAL 5 P 1/4 DF-DD 96 TPI pour PC AT	par 10,	9,90 F pièce
DISQUETTES GENERAL 3 P 1/2 DF-DD 135 TPI pour Atari	par 10,	7,90 F pièce
DISQUETTES GENERAL 3 P DF-DD pour Amstrad	par 10,	17,90 F pièce

LE CREDIT GENERAL

Nous vous rappelons que pour vos achats chez GENERAL, vous avez à votre disposition plusieurs formules de paiement :

1) en 4 fois, sans intérêt, à partir de 2000 F ;
2) à crédit, grâce à la carte GENERAL, vous payez chaque mois suivant votre budget :
   100 F jusqu'à 2000 F d'achat,
   200 F jusqu'à 5000 F d'achat,
   300 F jusqu'à 8000 F d'achat,
   400 F jusqu'à 12000 F d'achat,
   500 F jusqu'à 15000 F d'achat,
   600 F jusqu'à 20000 F d'achat ;
3) sans versement comptant, avec la première mensualité 120 jours après votre achat.

Bonne nouvelle pour les possesseurs d'AMSTRAD CPC 464 / 6128

STATION COMPLETE AMSTRAD

1290F

Elle comprend :
- un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur l'écran de votre micro ;
- un tuner radio AM/FM avec fonction radio réveil ;
- 15 cassettes ou disquettes de jeux ;
- 1 manette de jeu ;
- 1 superbe bureau pour ranger le tout.

(disponibilité : 1er octobre 1988)

OPERATION LECTEUR DISQUETTES CPC

2e lecteur disquettes AMSTRAD FD1 pour CPC 6128	1390 F
1er lecteur disquettes AMSTRAD DD1 pour CPC 464	1690 F

le nouveau catalogue GENERAL 89 sera disponible le 30 octobre 1988

Plus de 400 pages consacrées exclusivement aux produits électroniques. 60 rubriques et 6 nouveaux départements : photocopieurs personnels, télécopieurs, téléphonie mobile Radiocom, électronique de marine, instruments de mesure, électronique de modélisme, électronique de protection. Aucune obligation d'achat. A prendre au magasin ou à demander par correspondance à l'aide du COUPON ci-dessous !

GRATUIT !

BON POUR UN CATALOGUE

Nom .....

Société (facultatif) .....

Adresse .....

.....

.....

(SVP, joindre 15F en timbre pour expédition)

FILECARD 20 Mo - Carte disque dur Western Digital

Protégez votre investissement ou doublez la puissance de votre PC ou compatible en installant facilement un disque dur 20 Mo, monté sur une simple carte. Il sera même ensuite possible, avec cette carte, d'accroître de manière économique les performances du système, en ajoutant des cartes optionnelles qui personnalisent la configuration de votre PC. La FileCard, Modèle WD 20FC permet à votre PC XT ou compatible, de conserver ses 2 lecteurs de disques souples. La FileCard, légère et compacte, est très rapidement installée, puisqu'il suffit de l'insérer dans l'un des connecteurs libres du système. Une installation simplifiée par le programme de mise en route automatique résidant sur la carte : frappez quelques touches et votre disque est prêt à fonctionner. La gestion du répertoire et du sous-répertoire est amplement facilitée par le programme de gestion de fichiers XTREE. XTREE, entièrement accessible par menu, permet de copier, effacer, référencer des fichiers, préparer des répertoires, exécuter des programmes sans faire appel aux commandes DOS et possède une gestion de fichiers facile à utiliser. L'utilisation des circuits VLSI de Western Digital et de la technologie de montage en surface pour la réalisation du contrôleur ont permis de réduire le nombre de composants et donc d'augmenter la fabilité de l'ensemble. La FileCard WD 20FC comprend :

☐ WD 20FC (Disque Winchester 20 Mo monté sur carte contrôleur WESTERN DIGITAL),
☐ Manuel d'Installation, ☐ Manuel XTREE.

CARACTÉRISTIQUES TÉCHNIQUES

Compatibilité : Matériel IBM PC XT, certains compatibles et portables compatibles. Logiciel DOS 2.0 et suivants. **Caractéristiques :** taux de transfert : 3.2 Mbits/sec. Capacité formattée : 21,2 Mo. Temps d'accès moyen : 70 M/sec. Nombre de disques : 2. Nombre de têtes : 4. Nombre de cylindre : 612. Densité des pistes : 849 TPI. Densité d'enregistrement : 12,808 bpi. Vitesse de rotation : 2322 t/mm. **Taux d'Erreur :** Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus. Permanentes : 1 pour 10^{12} bits lus. Recherche des pistes : 1 pour 10^6. **Fiabilité :** MTBF : 11.000 heures sous-tension. **Alimentation et consommation :** Tension : + 5 V, + 12 V. Courant maximum : 1.8 A à 5 V, 0.15 A à 12 V. Consommation typique : 5.3 W. **Environnement :** Température de fonctionnement : 15-33°C. Résistances aux chocs : 70 G têtes bloquées, 5G têtes non-bloquées. Norme FCC certifiée classe B. **Caractéristiques physiques :** Dimensions (approx.) : 330×30,5×105 (mm). Masse : 1 kg. **Type de mémoire vive :** NMOS.

La carte prête à l'emploi

2995F TTC

Paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (Cetelem)

Bon pour un cadeau de bienvenue

sans obligation d'achat (un cadeau par bon)

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

OPERATION LOTS

N° LOTS	DÉSIGNATION	PRIX HABITUEL GENERAL	PRIX LOTS
1er lot	Imprimante DMP 2160 + logiciel traitement de texte Textomat	2140F	1899F
2e lot	Imprimante Citizen 120 D + logiciel traitement de texte Textomat	2449F	2199F
3e lot	Imprimante DMP 3160 + Textomat PC logiciel traitement de texte	3106F	2799F
4e lot	Imprimante Citizen MSP 15 + Textomat PC logiciel traitement de texte	4815F	4499F
5e lot	10 disks 3" Amsoft + boîte Posso 100 disks 3"	338F	295F
6e lot	2 joysticks Pro 500 + 1 doubleur de joystick	560F	399F
7e lot	3 boîtes Posso 100 D 3"	417F	290F
8e lot	2 rubans DMP 2000 ou CITIZEN 120 D	190F	169F
9e lot	Magneto K7 pour CPC 6128 + 3 jeux Mastertronic au choix + cordon de liaison	478F	349F
10e lot	2 rames papier 500 feuilles paravents	138F	95F
11e lot	20 K7 C20 micro	140F	119F
12e lot	Tuner TV pour Amstrad + antenne "Satellit" amplifiée intérieure 32dB	1785F	1499F
13e lot	10 cassettes vidéo VHS E 120	—	299F
14e lot	10 cassettes vidéo VHS E 180	—	349F
15e lot	10 cassettes vidéo VHS E 240	—	499F
16e lot	10 cassettes audio TDK SA90 position chrome	—	185F
17e lot	10 cassettes audio FUJI FR II 90 position chrome	—	179F
18e lot	18 RAM 4164 pour étendre la mémoire d'un PC 1512 en 640Ko	—	990F
19e lot	Joystick PC + carte PC pour Amstrad PC 1512	670F	499F
20e lot	100 Diskettes 5"1/4 DFDD + 1 boite DD100L avec serrure	—	399F

KERMESSE DU JOYSTICK

SUPER FÊTE DES JOYSTICKS

CADEAU pour tout achat de **2 JOYSTICKS**

D'UN CABLE DOUBLEUR

à brancher sur votre Amstrad CPC 464 ou 6128

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

COMMODORE

AMIGA 500

Aussi extraordinaire pour les créateurs que l'invention du papier, les performances graphiques de l'Amiga sont uniques. Aussi excitant pour le compositeur que l'invention de l'écriture musicale, l'Amiga est un ordinateur à haut potentiel créatif. Aussi stimulant pour les idées que l'invention de l'imprimerie, l'Amiga est le premier ordinateur multitâche dans sa catégorie.

AMIGA 500 : COMPATIBLE AVEC L'AMIGA 1000/AMIGA 2000.

L'Amiga 500 est compatible avec l'Amiga 1000 et 2000, bénéficiant de toute la bibliothèque de logiciels actuelle.

NOUVEAU :

- Le clavier, l'unité centrale et l'unité de disquettes 3,5" sont incorporés dans le même boîtier.
- L'Amiga 500 a une interface parallèle, une interface série, des prises pour unités de disquettes supplémentaires et des possibilités audio et vidéo.
- L'Amiga 500 a une RAM de 512 Ko qui peut être étendue intérieurement jusqu'à 1 Mo et 9 Mo en externe.
- Son prix est celui d'un ordinateur familial.

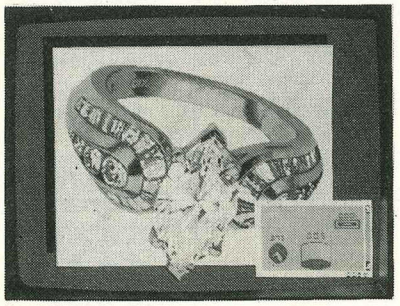


IMAGE : PERFORMANCES GRAPHIQUES UNIQUES.

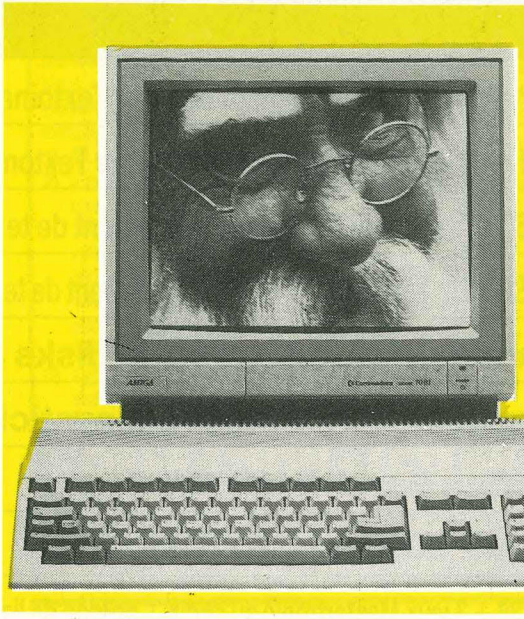
Aucun ordinateur n'a atteint son seuil de perfection dans la nuance des couleurs. Sa palette de 4 096 couleurs permet de s'adonner sans contrainte à la création graphique. Création d'images, plans et perspectives en 2 et 3 dimensions, modification immédiate sur écran des formes, des couleurs, animation de l'image, mise en musique... toutes les créations les plus folles sont désormais possibles...

MUSIQUE : TOUS LES INSTRUMENTS, LA PAROLE EN PLUS.

L'Amiga est le premier ordinateur qui a une qualité de son comparable à celle d'un synthétiseur musical, surtout si l'on utilise la sortie stéréophonique sur un amplificateur. La commande du son est particulièrement riche, elle permet de tirer parti des 4 voies sonores. Synthèse de la parole : il offre en standard la possibilité de convertir une chaîne de caractères en phonèmes (une suite de sons symbolisés par des signes typographiques).
Ordinateur à haut potentiel musical, il offre aux professionnels une qualité de son encore jamais égalée.

MULTITACHE : LANCEZ PLUSIEURS PROGRAMMES A LA FOIS.

L'Amiga tire toute sa puissance de sa conception technologique. En effet, l'Amiga est armé d'un microprocesseur Motorola 68000, plus trois circuits spécialisés qui activent son travail et lui permettent d'être le plus rapide de sa catégorie.



AMIGA 500
4490F TTC
avec en cadeau :
SUPERBASE +TEXT CRAFT

AMIGA 500
+ MONITEUR COULEUR 1084
6990F TTC
avec en cadeau :
SUPERBASE +TEXT CRAFT

DISKETTES 3P 1/2
7,90 F
pièce, par 10

+ CADEAU
1 paire d'enceintes asservies 2 voies

L'Amiga possède un système d'exploitation multitâche donnant à l'utilisateur la possibilité de charger plusieurs programmes simultanément et d'effectuer ainsi plusieurs tâches à la fois.
L'Amiga reste toujours disponible, il est toujours prêt à recevoir une nouvelle tâche. A tout moment, il est possible de visionner dans les différentes fenêtres d'affichage les résultats des programmes lancés.

LES APPLICATIONS : UNE BIBLIOTHÈQUE COMPLÈTE DE LOGICIELS.

Création d'images, digitalisation d'images, vidéo, conception assistée par ordinateur (CAO), musique, jeux, éducation, bases de données, traitement de textes, tableur, édition personnelle (PAO), langages de programmation, télécommunications, émulation Minitel, écriture de programmation...
Enseignement assisté par ordinateur (EAO).

Unité centrale :

- Motorola 68 000, 16/32 bits, 7,14 MHz
- Mémoire centrale 512 Ko standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe avec dispositif "Autoconfig"
- Mémoire ROM : 256 Ko avec Kickstart 1.2
- 3 circuits spécifiques

Daphné. Graphique/animation :

- Coprocesseur graphique avec fonctions dessin/remplissage/transfert (blitter)
- Contrôle 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire

Agnès. Gestion vidéo :

- Mode graphique : 320 x 256
  320 x 512
  640 x 256
  640 x 512
- 32 couleurs en 320
  16 couleurs en 640
  palette de 4 096 couleurs
- Mode texte : 60 ou 80 colonnes/32 lignes
- 8 contrôleurs sprite avec détection de collision

Portia. Entrées/sorties

- Contrôle des ports séries/clavier/son
- 4 voies sonores/sortie stéréo
- Amplitude et taux d'échantillonnage programmable : 9 octaves
  Gestion de courbes complexes
  Modulation d'amplitude et de fréquence

Configuration :

- Unité disquettes 3,5" intégrée (880 Ko formatés)
- Souris avec 2 touches

Interfaces :

- Possibilité de connecter jusqu'à 3 lecteurs de disquettes externes
- Port parallèle Centronics* programmable
  Port série programmable jusqu'à 31 250 bauds (RS 232/Midi)
- Connecteurs :
  Ports parallèle et série selon la norme PC
  2 ports de contrôle (souris, tablette graphique, stylo lumineux, manette de jeux, potentiomètre)

AMIGA 2000
11590 F TTC

AMIGA 2000
+ MONITEUR COULEUR 1084
14790 F TTC

AMIGA 2000 + DISK DUR 20 Mo
+ MONITEUR COULEUR 1084
21490F TTC

AMIGA 2000 + CARTE XT
+ DISK DUR 20 Mo
+ MONITEUR COULEUR 1084
24290F TTC

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
☎ 42.06.50.50 Telex 214 034 F
ouvert tous les jours, sauf le dimanche,
de 9 heures 45 à 13 heures et de 14 heures à 19 heures

est le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique...

Cadeau à tout acheteur d'un Atari ST ou MEGA ST chez General : le BASIC GFA

Le célèbre BASIC GFA
d'une valeur de **495F TTC**

Le BASIC GFA est le langage de programmation le plus simple pour exploiter toutes les possibilités de votre ATARI STF ou MEGA ST. Il met à votre disposition plus de 200 commandes très puissantes pour réaliser des logiciels en Basic, avec entre autres, la gestion de la souris, des menus, des zones d'alerte. Très rapide et souple d'emploi, il vous permettra de créer rapidement des applications de qualité professionnelle et d'une finition parfaite. Le BASIC GFA tire profit des principes de la programmation structurée grâce à son jeu d'instructions très complet (WHILE...WEND, REPEAT...UNTIL, DO...LOOP, etc).

Quelques caractéristiques : très rapide (0,4 secondes pour boucle à vide FOR...NEXT exécutée 10.000 fois). Interfacé avec GEM (création de menus, gestion de la souris, des fenêtres,...). Programmation structurée (procédures, variables locales...). Interpréteur compact (56 Koctets) qui laisse une grande place mémoire disponible même sur un 520 STF.

FABULEUX !!!

ATARI 520 STF + moniteur couleur PRINTEL 3710 design pro avec socle orientable

4695F

ATARI 520 STF MICRO ORDINATEUR PERSONNEL

IMPORTANT
IL NOUS RESTE UN CERTAIN NOMBRE D'ATARI 520 STF A L'ANCIEN PRIX SOIT 2990 F
DEPECHEZ-VOUS SI VOUS VOULEZ PROFITER DE L'AUBAINE

Avec les nombreux logiciels conçus spécialement pour l'ATARI 520 STF, vous tirez un maximum de plaisir de la technologie de pointe : plaisir de la puissance certes mais aussi plaisir de la facilité d'utilisation, plaisir de la couleur, plaisir de la musique... Gardez la souris en main et plongez dans l'écran : l'ATARI 520 STF va vous projeter de révélation en révélation.

MICROPROCESSEUR & CO

Au cœur de votre ATARI 520 STF, il y a le microprocesseur MC 68000. Cette puce, conçue et fabriquée par le géant de l'électronique Motorola, est le standard industriel pour la nouvelle génération de supermicros. Le MC 68000 est un 16/32 bits. Ce qui signifie que l'ordinateur communique avec l'extérieur sur 16 bits, mais travaille en interne sur 32 bits. De façon concrète, cela se traduit par moins d'opérations et plus de capacité ; donc un accroissement considérable de puissance et un gain de temps important par rapport au traditionnel micro. Le 68000 étant à même d'exécuter simultanément plusieurs programmes différents comportant plusieurs tâches, votre ATARI 520 STF fera toujours du multitâche, même si vous ne le voyez pas ! Trois coprocesseurs spécifiques — graphisme, couleur et musique — assistent le 68000 pour donner à votre ATARI 520 STF un maximum de vitesse et de puissance. Pour votre plus grand plaisir.

MEMOIRE VIVE ET DISQUETTE

Vive le confort de la mémoire de votre ATARI 520 STF. 512 Ko de RAM, c'est énorme et ça permet d'être à l'aise dans ses programmes. Et qui plus est, la mémoire de votre ATARI 520 STF ne se contente pas d'être importante, elle est aussi astucieuse. D'abord, 32 Ko sont réservés à l'écran, ce qui permet des performances graphiques exceptionnelles. Ensuite, les circuits d'accès direct à la mémoire autorisent les périphériques à lire ou à écrire dans la mémoire sans passer par l'unité centrale, ce qui évite de perdre du temps en multiples interruptions.

Votre ATARI 520 STF dispose d'un lecteur de disquette intégré. Les disquettes utilisées sont au nouveau format standard de 3 pouces 1/2 et ont une capacité de 360 Ko. C'est sous cette forme que vous trouverez les logiciels du commerce. A peine un an après le lancement de l'ATARI 520 STF, il en existait déjà plusieurs centaines, dans tous les domaines, et les derniers-nés ne cessent de monter en puissance. Pour que votre plaisir soit encore plus vif.

GEM

En plus de son système d'exploitation TOS — une version du fameux CP/M — l'ATARI 520 STF dispose du système GEM (Graphic Environment Manager, gestionnaire de l'environnement graphique). GEM a été conçu par Digital Research, un leader mondial du logiciel, pour les ordinateurs personnels. Le but de GEM — associé au TOS — est de permettre à tout utilisateur, même au plus novice, de tirer le maximum de son ATARI 520 STF.

GEM, totalement transparent pour l'utilisateur, est en fait un système extrêmement complexe qui offre des possibilités inouies dont les plus marquantes, en dehors de la création et de l'utilisation d'icônes, sont :

- création de fenêtres sur l'écran
- emploi de menus du type déroulant,
- immense bibliothèque de plus de 300 fonctions.

Pratiquement, lorsque vous avez la souris en main, GEM se manifeste par l'affichage à l'écran de petits dessins (icônes), faciles à comprendre, qui représentent les diverses commandes et fonctions de la machine. Par exemple, il vous suffit de choisir l'icône adéquate pour lancer une sauvegarde sur disquette.

SOURIS

Plus besoin d'apprendre des commandes barbares : vous dialoguez avec votre ATARI 520 STF à l'aide de la souris et d'une grande variété d'icônes. C'est bien plus simple. Ingénieuse la souris qui rend si facile l'utilisation de votre ATARI 520 STF. Une fois pris en main, vous ne pouvez plus vous passer de ce merveilleux instrument. La souris déplace un pointeur sur l'écran — une flèche — et, par un simple "clic" sur l'un de ses deux boutons, affiche le menu. Un autre "clic" et vous choisissez la fonction que vous venez de pointer.

Et ainsi de suite... un nouveau "clic" et vous ouvrez ou fermez les fenêtres de dialogue. Avec la souris, votre ATARI 520 STF est tellement facile à utiliser que vous allez vraiment vous faire plaisir.

MULTIFENETRAGE

Avant, un affichage à l'écran effaçait le précédent. L'ATARI 520 STF abolit cette limitation par l'usage de fenêtres. Vous pouvez en avoir quatre à la fois ; ce qui revient à bénéficier de 4 écrans différents en même temps. Quel luxe ! Voilà qui va vous permettre de jongler avec plusieurs informations à la fois sans avoir à faire d'acrobaties. Bien entendu, c'est vous qui sélectionnez chaque fenêtre. Vous les placez et les déplacez partout sur l'écran. Vous leur donnez la taille que vous voulez ; vous les réduisez ou les agrandissez à volonté. Vous les superposez, vous les séparez. Vous faites défiler les contenus des fichiers par les fenêtres, à droite, à gauche, de haut en bas, de bas en haut... c'est comme ça vous plait. Comment ? Tout simplement avec un petit "clic" grâce à la merveilleuse petite souris de votre ATARI 520 STF.

AVEC PRISE PERITEL SANS MONITEUR, PRIX TTC :
3490F

AVEC MONITEUR COULEUR ATARI FC 1425, PRIX TTC :
5490F

AVEC MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224, PRIX TTC :
5990F

AVEC MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801, PRIX TTC :
4990F

AVEC MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8832, PRIX TTC :
6490F

POUR TOUT LE MATERIEL ATARI, GARANTIE DE 2 ANS ET PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET APRES ACCEPTATION DU DOSSIER

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

CONFIGURATION DE BASE

Unité centrale 512 Ko. Souris, lecteur de disquette (3 pouces 1/2, 360 Ko) intégré. Câble péritélévision. Langage LOGO, langage BASIC, système d'exploitation GEM, système d'exploitation TOS.

ARCHITECTURE : Microprocesseur 16/32 bits Motorola 68000 à 8MHz. 8 registres de données 32 bits, 8 registres d'adresses 32 bits, Bus de données 16 bits, Bus d'adresses 24 bits. 6 coprocesseurs dont 3 spécifiques conçus par ATARI : GLUE, gestion vidéo ; DMA, gestion disque dur et périphériques ; MMU, gestion mémoire ; 6301, gestion clavier ; 68901, gestion des interruptions ; AY3-8910, gestion du son et de la musique.

SYSTEME D'EXPLOITATION : Système d'exploitation TOS. Environnement GEM (fenêtres, icônes...)

MEMOIRE : 512 Ko de RAM. Extension 128 Ko de ROM par cartouche.

LECTEUR DE DISQUETTES INTEGRE : Lecteur de disquettes 3 pouces 1/2, simple face. Capacité de 500 Ko non formatée, 360 Ko formatée.

CLAVIER : Clavier AZERTY. 94 touches dont 10 touches de fonction (4 programmations par touche). Pavé numérique de 18 touches. Pavé de commande du curseur. Clavier géré par un microprocesseur.

GRAPHISME : Haute résolution 640x400 en monochrome, moyenne résolution 640x200 en 4 couleurs, basse résolution 320x200 en 16 couleurs. Affichage 80 colonnes en haute et moyenne résolution, 40 colonnes en basse résolution.

COULEURS : Sortie RVB/PERITEL, palette de 512 couleurs. 8 niveaux de rouge, vert et bleu réglables par menu.

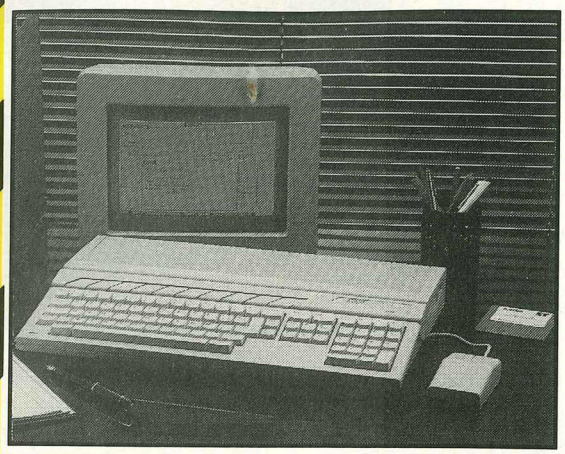
SON ET MUSIQUE : Coprocesseur musical. 3 voies indépendantes. Fréquence de 30 Hz à 125 KHz. Générateur de bruits. Contrôle dynamique de l'enveloppe. Interface MIDI (entrée et sortie).

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT
contenant plus de 5000 produits référencés
Aucune obligation d'achat !
A prendre à notre magasin ou demander par correspondance
(SVP, joindre 15 F en timbres pour l'expédition)

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

MICRO ORDINATEUR PROFESSIONNEL
ATARI 1040 STF



L'ATARI 1040 STF intègre les toutes dernières innovations de la technologie de pointe, aussi bien au niveau des composants que des méthodes de production. Ainsi l'ATARI 1040 STF profite des plus récentes découvertes de la micro-électronique : architecture résolument innovatrice basée sur le microprocesseur 16/32 bits MC 68000 et des coprocesseurs spécialisés à très haute intégration. Résultat : des performances en hausse et des coûts de production en baisse ; ce qui permet de vous offrir un micro-ordinateur professionnel à un prix ultra-compétitif.

Le choix d'un ordinateur, pour son usage personnel dans le cadre professionnel, ou pour la gestion de l'entreprise, est aujourd'hui plus facile avec l'ATARI 1040 STF.

Avec toute sa puissance, offerte à un prix très attractif, l'ATARI 1040 STF se place en tête du rapport performances/coût. Voilà pourquoi il a été élu ordinateur de l'année aux U.S.A., qu'il est best-seller en Allemagne et qu'il fait déjà la une de la presse professionnelle en France.

Plus de 2000 développeurs dans le monde - plus de 150 en France - créent des logiciels pour l'ATARI ST. Le langage de développement d'applications Memsoft est en standard sur l'ATARI ST. De ce fait, plusieurs dizaines de solutions de gestion et d'applications verticales pour PME/PMI sont rendues opérationnelles sur ATARI.

Des logiciels de bureautique : traitement de texte, gestion de fichiers, tableur, émulation minitel... aux performances modulées en fonction de l'utilisation envisagée, tirent parti de la puissance et de la facilité d'utilisation de l'ATARI 1040 STF.

Des logiciels de CAO/DAO bénéficient des possibilités graphiques exceptionnelles de l'ATARI 1040 STF pour des applications de haut niveau dans les cabinets d'architecture, les bureaux d'étude, etc.

En résumé, l'ATARI 1040 STF s'adresse tout particulièrement aux cadres et aux professions libérales soucieux de trouver une solution à leurs besoins de bureautique. De même, l'ATARI 1040 STF est bien adapté à tous ceux qui recherchent un ordinateur ayant des capacités graphiques exceptionnelles. Sa puissance et sa rapidité de calcul correspondent tout à fait aux attentes des chercheurs et des scientifiques.

L'ATARI 1040 STF peut également se transformer en terminal aussi intelligent qu'économique grâce aux protocoles de communication VT 52, VT 100, H.P. et Tecktronics. Dans sa version musclée, l'ATARI 1040 Méga ST, associé à des logiciels adaptés, est l'outil complet de gestion pour les PME/PMI.

L'ATARI 1040 STF c'est la micro au bureau. Sa facilité d'emploi avec la souris et GEM, son confort d'utilisation avec le multifenêtrage et la haute résolution graphique vous apportent le plaisir en plus...

16/32 BITS

L'Architecture innovatrice de l'ATARI 1040 STF est basée sur l'emploi des potentialités du célèbre microprocesseur MC 68000 fonctionnant à la vitesse de 8 MHz. Cette puce, conçue et fabriquée par le géant de l'électronique Motorola, est aujourd'hui considérée comme le standard industriel des micro-ordinateurs de la nouvelle génération. Le microprocesseur MC 68000 est un 16/32 bits. Ce qui signifie que l'ordinateur ATARI 1040 STF travaille en interne sur 32 bits et communique avec l'extérieur sur 16 bits.

Cette technologie avancée permet à l'ATARI 1040 STF de bénéficier ainsi d'un surcroît de puissance et d'une vitesse de traitement considérablement supérieure aux traditionnels P.C., bâtis autour d'un microprocesseur 8/16 bits. Le 68000, étant à même d'exécuter plusieurs programmes différents, résidant simultanément dans la mémoire, fait en permanence du multi-traitement.

COPROCESSEURS

Pour optimiser la vitesse de traitement de l'ATARI 1040 STF, ses concepteurs ont adjoint au puissant MC 68000, six coprocesseurs qui exécutent de nombreuses opérations qui auraient nécessité des interruptions fréquentes et répétées du processeur central.

Résultat : en supprimant les interruptions, on augmente - considérablement - la vitesse de traitement.

Les coprocesseurs gèrent principalement : l'écran, la mémoire, le clavier, le disque dur et autres périphériques.

1 MÉGA DE RAM

Un méga de mémoire vive, tout en restant à prix très abordable, voilà ce que vous offre l'ATARI 1040 STF.

Une méga-octet, c'est particulièrement confortable et utile pour être à l'aise dans toutes les applications professionnelles que vous souhaitez faire tourner sur votre ordinateur. Bien plus que ce qu'offrent la plupart des micro-ordinateurs traditionnels. La mémoire vive de l'ATARI 1040 STF est accessible, via le coprocesseur "accès direct mémoire", à certains périphériques sans qu'ils aient à transiter par le processeur central. Cette innovation technologique permet des gains de temps importants.

DISQUETTES 3 POUCES 1/2

L'ATARI 1040 STF est équipé, en standard, 'un lecteur de disquette intégré.

CREDIT CETELEM IMMEDIAT SUR PLACE APRES ACCEPTATION DU DOSSIER

Une seconde unité de disquette peut lui être connectée, par l'intermédiaire de l'interface prévue à cet effet. Les disquettes utilisées sont au nouveau format standard de 3 pouces 1/2, double face, double densité, et ont une capacité de 720 Ko (formaté)

INTERFACES :

De nombreuses interfaces équipent, en standard, l'ATARI 1040 STF :
- interface parallèle Centronics (généralement utilisée pour la connexion d'imprimantes),
- interface série RS 232 C (permet d'échanger des informations à une vitesse allant de 50 à 19. 200 bauds),
- interface, lecteur de disquette supplémentaire,
- interface haute vitesse pour disque dur (transfert à 10 mégabits/seconde),
- interface souris,
- interface manette de commande,
- interface vidéo monochrome (haute résolution),
- interface vidéo RVB analogique,
- interface MIDI (entrée et sortie), permet aussi bien le pilotage d'instruments de musique électroniques que la constitution de réseau local de micro-ordinateurs,
- port cartouche (cartouches interchangeables de 128 K ROM).

GEM

La facilité d'emploi de l'ATARI 1040 STF est particulièrement appréciée des utilisateurs. Cette qualité primordiale, l'ATARI 1040 STF la doit principalement au système GEM (Graphics Environment Manager - gestionnaire de l'environnement graphique) conçu par Digital Research, un leader mondial du logiciel. Le but de GEM est de faciliter l'emploi de l'ordinateur, de telle façon, que même l'utilisateur le plus novice puisse en tirer le maximum sans apprentissage fastidieux et - la puissance de l'ATARI 1040 STF le permet - avec le plaisir en plus ! GEM, totalement transparent pour l'utilisateur, est en fait un système extrêmement élaboré qui offre des possibilités inouïes dont les plus marquantes, en dehors de la génération et de l'utilisation de pictogrammes (encore appelés icônes) sont :
- création de fenêtres sur l'écran,
- menus du type déroulant,
- immense bibliothèque de plus de 300 fonctions.

L'un des avantages-clés qu'offre GEM, aux programmes écrits pour l'ATARI 1040 STF, est un environnement homogène, à la fois pour le développeur et l'utilisateur, quels que soient les types de logiciels. La partie de GEM destinée à la programmation, invisible pour l'utilisateur, consiste en une bibliothèque de sous-programmes. Elle contient, d'une part, tous les utilitaires permettant de piloter la machine à partir des fonctions de base et, d'autre part, les fonctions évoluées nécessaires à la réalisation d'applications soignées tant sur le plan du graphisme que sur le plan de la convivialité. GEM, destinée à l'utilisateur, est le bureau qui rassemble, sous forme d'icônes, les accessoires nécessaires à une session de travail sur votre ATARI 1040 STF : une corbeille à papier et deux bacs à fiches. La corbeille est un destructeur d'informations, devenues inutiles, et les bacs représentent les unités de disquettes. En haut de l'écran se trouve la barre d'accès aux menus. Chaque menu assure la gestion de l'ordinateur, sans nécessiter la frappe de commandes comme il est d'usage lorsque l'ordinateur fonctionne sous MS DOS par exemple. C'est à l'aide de la souris (voir ci-après) que vous allez formater une disquette, copier un fichier, afficher un répertoire.

ATARI 1040 STF avec moniteur monochrome ATARI SM 125	ATARI 1040 STF avec moniteur couleur ATARI SC 1224
5990F TTC	**7490F TTC**

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES ATARI

LECTEUR DE DISQUETTES SF 354 : 3,5" simple face, double densité. Vitesse de transfert 250 K bits/s. 80 pistes. 9 secteurs par piste. Capacité de 360 Ko formaté. Dim.: 142x62x239mm. Poids : 1,050 kg **1490F**

LECTEUR DE DISQUETTES SF 314 : 3,5" double face, double densité Vitesse de transfert 250 K bits/s. 160 pistes (2x80). 9 secteurs par piste Capacité de 720 Ko formaté. Dim.: 142x62x239mm. Poids : 1,050 kg **1990F**

IMPRIMANTE SMM 804 : matricielle à impact. 80 caractères par seconde. Bidirectionnelle optimisée. 9 aiguilles. 203,04 mm de largeur d'impression (8"). Entrainement par picots ou friction. Interface parallèle Centronics **1990F**

DISQUE DUR SH 205 : Capacité de stockage de 20 Mo. Vitesse de transfert des données de 5 mégabits/seconde. 2448 pistes. 17 secteurs par piste. 612 cylindres. Alimentation 220V/50Hz. Dim: 80x178x380 mm. **4990F**

Il suffit d'appuyer sur l'un des deux boutons de la souris, c'est ce que l'on appelle "cliquer", pour déclencher une action. Quelques minutes suffisent à prendre le coup de main nécessaire. C'est vraiment très simple.

SOURIS

La souris de l'ATARI 1040 STF est l'instrument de travail qui permet d'utiliser de façon optimisée les nombreuses potentialités de GEM.

La souris déplace un pointeur - une flèche - sur l'écran et en cliquant sur l'un de ses deux boutons, une action est déclanchée. C'est ainsi que vous sélectionnez les icônes, que vous ouvrez ou fermez les fenêtres de dialogue, que vous déplacez icônes et fenêtres. En un mot c'est ainsi que vous dialoguez avec l'ordinateur.

MULTIFENÊTRAGE

Sous GEM, les logiciels affichent les informations utiles dans une ou plusieurs fenêtres.

Le bureau de l'ATARI 1040 STF permet l'ouverture de quatre fenêtres simultanément, mais certains logiciels peuvent en ouvrir davantage. Grâce au multifenêtrage de l'ATARI 1040 STF il est maintenant possible de jongler avec plusieurs informations à la fois, sans avoir à faire d'acrobaties.

C'est à l'aide de la souris que vous ouvrez et dimensionnez chaque fenêtre, que vous les placez et les déplacez partout sur l'écran, que vous en réduisez ou en augmentez la taille, que vous les superposez ou les séparez. Le catalogue de la disquette, sur un simple "clic" de la souris, va défiler par les fenêtres : à droite, à gauche, de haut en bas, de bas en haut ; c'est très facile.

Les bons logiciels professionnels de bureautique et de gestion combinent les avantages de la souris et du multifenêtrage à toutes les autres facilités du système GEM, pour que l'ATARI 1040 STF fasse bénéficier l'utilisateur de toute sa puissance, de sorte que la relation avec l'ordinateur soit aussi conviale que possible.

Puissance et simplicité ; le plaisir en plus.

GRAPHISME

L'ATARI 1040 STF est merveilleusement doué pour le graphisme.

En mode haute résolution - 640 x 400 pixels - l'affichage, net et bien contrasté, des textes et des chiffres, s'effectue en noir et blanc, avec des nuances de gris, tout à fait comme la lecture d'une page imprimée. Ainsi l'utilisateur travaille sans fatigue visuelle anormale puisque ses yeux sont habitués à ce genre de vision depuis qu'il sait lire.

En mode moyenne (640 x 200 pixels) et basse résolution (320 x 200 pixels), l'ATARI 1040 STF, branché sur un moniteur couleur, affiche données et images en 4 ou 16 couleurs.

Avec le système GEM (gestion de l'environnement graphique), dont il est question plus loin, l'ATARI 1040 STF est capable de dessiner très facilement à l'aide de la souris.

Des logiciels spécifiques exploitent ces capacités graphiques et tirent le maximum de la puissance de l'ATARI 1040 STF dans des applications professionnelles de CAO/DAO. D'autres profitent des capacités graphiques de l'ATARI 1040 STF pour améliorer la présentation des informations de gestion : histogrammes, camemberts, courbes, etc. sont inclus dans de nombreux logiciels de bureautique.

ATARI MEGA ST (OPTION)

Dans nombre d'applications professionnelles de gestion, la manipulation d'importants volumes de données nécessite des capacités de stockage qui dépassent celles des disquettes, même double face, double densité, comme les disquettes standard de l'ATARI 1040 STF. C'est à ce besoin que répond la configuration Méga ST.

L'ATARI Méga ST possède toutes les caractéristiques du 1040 STF, dont, bien entendu, toute la puissance et le confort d'utilisation, auxquelles a été ajoutée une capacité de stockage de 20 Mo, sur une unité de disque dur qui se branche sur l'interface haute vitesse.

Avec son disque dur, l'ATARI Méga ST, permet le développement d'applications professionnelles de haut niveau. Plus de 2000 développeurs dans le monde - plus de 150 en France - créent des logiciels pour l'ATARI ST. Déjà, le langage de développement d'applications professionnelles de gestion "Memsoft" est devenu un standard de l'ATARI ST. De ce fait, il est très facile de transposer rapidement sur ATARI, des progiciels qui ont fait leurs preuves. La configuration MEGA ST convient particulièrement aux professions libérales et aux PME/PMI.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Micro-processeur 16/32 bits MC 68000 à 8 MHz. 1 méga octet de RAM. Système d'exploitation GEM de Digital Research. Langage de développement Memsoft. Graphisme haute résolution 640x400. Moniteur monochrome haute résolution. Clavier AZERTY accentué. Bloc numérique 10 touches séparé. Souris. Lecteur de disquette 720 Mo, 3 pouces 1/2 intégré. Nombreuses interfaces en standard : RS 232, Centronics, DMA 10 mégabits/seconde pour disque dur, émulateur VT 52.

GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ATARI MEGA ST

LES CARACTERISTIQUES

La gamme MEGA ST représente le summum du concept ST, avec beaucoup de RAMS, un graphisme ultra-performant et un DOS arrivé à maturité. ATARI fonde de grands espoirs sur cette gamme pour l'édition assistée par ordinateur.

L'HISTORIQUE

Depuis 1986, l'ATARI 1040 ST représente une bonne affaire puisqu'il offre 1 Mo de mémoire pour moins de 10.000 F. Une année après, ATARI récidive en proposant, pour pratiquement le même prix, le double de capacités RAM. La nouvelle gamme MEGA ST a pour but d'installer définitivement ATARI dans le monde de l'utilisation professionnelle pour PME/PMI, avec en particulier le DTP (Desktop Publishing ou édition électronique de bureau). ATARI a l'intention, avec cette machine, d'attirer les clients qui auraient pu se tourner vers des installations beaucoup plus chères pour un résultat identique. Si on compare l'ATARI MEGA ST à son principal concurrent que nous ne citerons pas, l'ATARI a une meilleure résolution graphique en monochrome, deux à quatre fois plus de RAM et une puissance de processeur identique (Motorola 68000). Le succès du lot ATARI MEGA ST + imprimante laser dépend du soft fourni pour ce système et de l'état d'esprit de la clientèle professionnelle visée, par rapport à l'image de marque ATARI. En ce qui concerne GENERAL, nous n'aimons pas les snobs et aucun doute, les produits de Jack Tramiel nous comblent à 100 %.

ASPECT TECHNIQUE

Le MEGA ST est tout petit, bien que le clavier soit plus grand que celui d'un 1040. Nous sommes en effet si habitué à la dimension d'un PC. La hauteur du CPU n'est que de 2 pouces 1/2. Le clavier, avec ses touches munies de LED, de couleur gris clair, ainsi que le CPU confèrent à cette configuration un esprit de famille résolument ATARI. Il faut dire qu'avec le moniteur ATARI plein écran monté sur le CPU, l'ensemble a un air très professionnel. Comme la gamme ST, la gamme MEGA ST est chargée de prises en tous genres. Qu'on en juge : Port série RS232 25 connecteurs, port imprimante parallèle Centronics, entrée midi, sortie midi, sortie vidéo, port floppy disk extérieur, port DMA (Direct Memory Access, accès direct mémoire). Vous trouverez aussi au dos de l'appareil un bouton de reset, l'entrée secteur, le ventilateur et un vide avec un panneau l'obstruant sur lequel il est inscrit "extension". Sur le côté droit, il y a une ouverture qui contient le port cartouche (jusqu'à 128 Ko de ROM) et la prise clavier. Les autres caractéristiques externes intéressantes sont les deux ports joystick/souris à l'arrière du clavier et la fente du floppy disk sur la façade avant.

Le cœur du système est un MOTOROLA 68000 qui est un véritable processeur 16 bits (16 bits en adresses externes et

en lignes de datas, 32 lignes de "word size" interne) piloté à 8MHz. La RAM du MEGA ST4 est de 4 Mo extensibles à 16 Mo alors que les ST 520 et ST 1040 sont limités à 4 Mo. Ce processeur ne sera pas disponible sur les ST 520 et 1040. La ROM du MEGA ST totalise 192 K contenant le BIOS (Basic Input/Outpout System), l'ABIOS (Advanced BIOS), le TOS et le GEM (Graphic Environment Manager from Digital Research). Accéder à l'intérieur du MEGA ST n'est pas chose facile à cause des nombreux blindages rendus obligatoires par la norme d'antiparasitage FCC. On trouve l'emplacement batterie d'une horloge temps réel et bien que non mentionnée par ATARI, cette horloge fonctionne parfaitement un fois les deux piles en place. On trouve aussi un slot d'extension pour une seule carte. Cette carte devrait pouvoir se raccorder au bus interne ainsi qu'au port cartouche. Le lecteur de disquette du MEGA ST est un lecteur de 3 pouces 1/2, 800 Ko, utilisant une disquette 2DD (double face, double densité). Le moniteur monochrome fourni avec la machine est un 640 x 400 points. Il est fourni avec un socle orientable. La qualité de l'écran est superbe. Le clavier du MEGA ST est identique à celui d'un 1040 ou d'un 520, à savoir : 96 touches, y compris 10 touches de fonction sur le haut, un pavé numérique sur la droite, la section AZERTY sur la gauche et les clefs des curseurs de contrôle au milieu. Le clavier est très bien fabriqué et son toucher est tout à fait professionnel. La souris est livrée en série et un disque dur de 20 méga sera bientôt disponible.

Le DOS de l'ATARI MEGA ST fourni avec la machine s'appelle TOS (Tramiel Operating System) et se trouve être une version CPM/68 K. De toute façon, pour l'utilisateur normal, la seule voie pour accéder au TOS est de passer par GEM en utilisant l'environnement WIMP (Windows, Icones, Mice and Pull-Down Menus) de Digital Research. La seule différence visible entre le GEM du MEGA et celui du ST est une entrée supplémentaire dans les options Menus. Cela permet de brancher ou de débrancher le blitter en fonction de programmes qui sont soit incompatibles avec ce dernier ou trop rapides lorsque le blitter est branché.

ATARI MEGA ST2 + MONITEUR ATATI SM 125 monochrome
9450F HT
11207F TTC

ATARI MEGA ST4 + MONITEUR ATARI SM 125 monochrome
12450F HT
14765F TTC

Pour ATARI MEGA ST et IMPRIMANTE LASER SLM 804
MAINTENANCE SUR SITE 1 AN GRATUITE

SOLDES

SUR MATÉRIEL D'EXPOSITION ET RETOUR D'EXPOSITION

ATARI 520 STF (87)	2.600 F pièce
ATARI 1040 STF (88)	4.400 F pièce
ATARI MEGA ST 2 (87)	10.000 F pièce
ATARI MEGA ST 4 (87)	13.000 F pièce
MONITEUR COULEUR PRINTEL (87)	1.500 F pièce
ATARI MONITEUR COULEUR CL 1224 (87)	2.500 F pièce
ATARI MONITEUR COULEUR CL 1225 (87)	2.000 F pièce
ATARI MONITEUR MONOCHROME 124 (87)	1.000 F pièce
ATARI MONITEUR MONOCHROME 125 (87)	1.000 F pièce
LECTEUR DISQUETTES KUMANA 3 P 1/2	1.500 F pièce
LECTEUR DISQUETTES KUMANA 5 P 1/4	2.000 F pièce
LECTEUR ATARI SF 354	1.200 F pièce
LECTEUR ATARI SF 314	1.700 F pièce
DISQUE DUR SH 205 (87)	4.200 F pièce
IMPRIMANTE SMM 804 (87)	1.600 F pièce

–20 % sur plus de 300 logiciels neufs en stock

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Ordinateur familial

Amstrad CPC 464

TARIF GENERAL CPC 464 avec écran monochrome

1690 F

TARIF GENERAL CPC 464 avec écran couleur

2650 F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

CADEAU
1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe

Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.

Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

TARIF GENERAL CPC 6128 avec écran monochrome

2590 F

TARIF GENERAL CPC 6128 avec écran couleur

3590 F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

CADEAU
1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.

GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

GENERAL, c'est le PC sur mesure à prix budget

CONFIGURATIONS PC XT AMSTRAD PERSONNALISE GENERAL

PC 1512 VERSION 1 — **5990F TTC**
PC 1512 + 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko + 1 moniteur monochrome + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 2 — **7899F TTC**
PC 1512 + 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko + 1 moniteur couleur + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 3 — **7290F TTC**
PC 1512 + 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko + 1 monit. monochrome modifié Hercule + 1 carte HC 1512 Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4jeux

PC 1512 VERSION 4 — **11690F TTC**
PC 1512 + 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko + 1 monit. coul. Ega ADI PX22 + Carte Ega multimode CGA Hercule + 1 souris + GEM, DOS 3.2, Integral PC et 4 jeux

PC 1512 VERSION 5 — **7890F TTC**
PC 1512 + 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 21Mo Western Digital + 1 moniteur monochrome + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 6 — **9990F TTC**
PC 1512 + 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 21Mo Western Digital + 1 moniteur couleur + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 7 — **8990F TTC**
PC 1512 + 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 32Mo Western Digital + 1 moniteur monochrome + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 8 — **10890F TTC**
PC 1512 + 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 32Mo Western Digital + 1 moniteur couleur + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 9 — **9499F TTC**
PC 1512 + 1 lect. disque 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 32Mo Western Digital + 1 monit. monochrome modifié Hercule + Carte HC 1512 Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 10 — **13890F TTC**
PC 1512 + 1 lect. disk 5"1/4 d'origine + 1 disk dur 32Mo Western Digital + 1 monit. coul. Ega ADI PX 22 + Carte Ega multimode CGA Hercule + 1 souris + GEM, DOS 3.2, Integral PC et 4 jeux

CONFIGURATIONS PC AT SANYO PERSONNALISE GENERAL

SANYO 17 PLUS VERSION 1 — **14490F TTC**
PC AT 17+1 avec son drive 1,2 Mo 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 21 Mo Western Digital + 1 moniteur monochrome + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 2 — **15590F TTC**
PC AT 17+1 avec son drive 1,2 Mo 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 21 Mo Western Digital + 1 moniteur couleur + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 3 — **15490F TTC**
PC AT 17+1 avec son drive 1,2 Mo 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 32 Mo Western Digital + 1 moniteur monochrome + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 4 — **16590F TTC**
PC AT 17+1 avec son drive 1,2 Mo 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 32 Mo Western Digital + 1 moniteur couleur + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 5 — **16490F TTC**
PC AT 17+1 avec son drive 1,2 Mo 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 40 Mo Western Digital + 1 moniteur monochrome + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 6 — **17590F TTC**
PC AT 17+1 avec son drive 1,2 Mo 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 40 Mo Western Digital + 1 moniteur couleur + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 7 — **16190F TTC**
PC AT 17+1 avec son drive 1,2 Mo 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 32 Mo Western Digital + 1 moniteur Hercule compatible + 1 carte Hercule + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 8 — **19990F TTC**
PC AT 17+1 avec son drive 1,2 Mo 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 32 Mo Western Digital + 1 moniteur couleur EGA + 1 carte EGA + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1640

ORDINATEUR PC HAUTE RESOLUTION GRAPHIQUE

Les ingénieurs d'AMSTRAD ont franchi l'obstacle des coûts de production trop élevés. Ils proposent un PC, professionnellement très avancé à un prix inégalé.

Equipé d'une résolution graphique exceptionnelle, d'une importante mémoire RAM standard de 640 K, d'une vitesse d'exécution au moins deux fois plus rapide que ses concurrents, le PC 1640 ECD est tout désigné pour répondre aux nouvelles solutions informatiques que sont la P.A.O. et la C.A.O., enfin à la portée de tous !

L'Amstrad PC 1640 ECD maintient une compatibilité logiciel PC et exécute les programmes parmi la bibliothèque des logiciels compatibles.

Un moniteur couleur haute définition, d'une qualité proche de la photographie.

Le rendu des couleurs et la netteté de l'affichage du PC 1640 ECD sont étonnants ! Vous pouvez en plus connecter votre propre moniteur sur le connecteur standard vidéo prévu à cet effet.

Une sélection de 16 couleurs parmi 64 est disponible à tout instant. Les textes et les graphismes sont restitués grâce à un mode de résolution exceptionnel de 640 points x 350 lignes. Un circuit intégré spécialisé, IGA (Adapteur Graphique Interne) donne accès au mode EGA et permet donc d'obtenir cette résolution graphique de 350 lignes au lieu du standard de 200 lignes.

L'IGA accepte également le mode graphique standard Hercules afin d'assurer la compatibilité avec les logiciels qui exploitent la Haute Résolution monochrome. L'IGA peut facilement être inhibé ; vous pouvez alors enficher votre propre adaptateur graphique dans l'un des connecteurs d'extensions. Pour configurer l'unité centrale dans l'un des trois modes écran, il suffit de basculer l'un des interrupteurs du sélecteur d'écran.

Rapidité et confort d'utilisation.

Le PC 1640 ECD a un temps de réponse au moins deux fois plus rapide que bien d'autres PC. Le processeur 8086, tournant à 8 MHz permet de doubler la vitesse d'exécution des logiciels (un coprocesseur mathématique 8087 peut également être enfiché dans un emplacement libre afin d'alléger et d'accélérer la vitesse des calculs).

Lors de la mise sous tension de certains systèmes, le PC 1640 ECD procède plus rapidement aux tests ROM. Il affiche en plus les messages d'état des tests en cours.

Il n'est plus nécessaire de rentrer systématiquement la date et l'heure à chaque mise sous tension. Une alimentation de secours conserve en mémoire l'heure courante et la date de la dernière utilisation du système. Vous pouvez donc contrôler l'utilisation de votre machine.

Différentes capacités de stockage.

Pour répondre aux besoins de l'utilisateur, trois versions du PC 17640 ECD sont disponibles et ne diffèrent que par leurs capacités de stockage.

Une version simple lecteur de disquettes de capacité de 360 K octets (PC 1640 ECD/SD) est pourvu d'une mémoire utilisateur considérable de 640 K. Une partie de cette mémoire utilisateur peut être configurée en disque virtuel et recevoir des programmes qui s'exécuteront très rapidement tandis que les disquettes recevront les données.

Une plus grande souplesse d'utilisation est offerte par la version double lecteur de disquette (PC 1640 ECD/DD) qui facilite le transfert de disquette à disquette.

Pour une capacité de stockage encore plus importante, choisissez la version disque dur 20 Mégaoctets (PC 1640 ECD/HD), soit 10.000 pages de textes dactylographiés sur support magnétique. Le disque dur élimine les manipulations de disquettes : vous gagnez ainsi un temps considérable dans vos applications et comme le disque dur est intégré à l'ordinateur, il est naturellement protégé contre la poussière, les traces de doigts... et les emprunteurs abusifs de disques ! En fait, il est intouchable !

Facilités d'extensions :

L'ajout de cartes d'extension est un jeu d'enfant. Un cache coulissant permet d'accéder instantanément aux trois connecteurs d'extension, version disque dur incluse. Ces connecteurs acceptent une large gamme de cartes standards destinées à diverses applications comme les réseaux, modems et autres services.

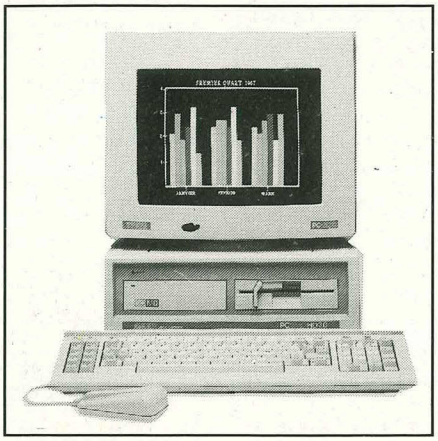
Clavier multi-fonction :

Avec son pavé numérique spécialisé et ses 10 touches de fonction, le clavier du PC 1640 ECD respecte la norme industrielle. Les 85 touches du clavier inclinable et leur réponse tactile sont idéales pour des entrées rapides de commandes et pour une utilisation à forte cadence. Le clavier est raccordé à l'unité centrale par un long câble à spire terminé par un connecteur DIN à enfichage rapide.

Compatibilité avec les réseaux :

Le PC 1640 ECD a été essayé sur les réseaux standards industriels Novel et Token Ring IBM* et dans les deux cas, a prouvé une capacité de serveur et de terminal.

* marque déposée



CADEAUX

GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET
AUTOFORMATION (2 disques) A L'UTILISATION DE L'AMSTRAD PC QUATTRO (valeur 2366,07 F)

Quattro, le célèbre logiciel de Borland est le tableur professionnel par excellence.

Des graphiques professionnels pour visualiser vos données : QUATTRO dispose en standard de onze types de graphiques : histogramme, courbes, graphiques à secteurs (éclatés ou non), XY et aires, graphiques combinés, etc. Chaque graphique peut s'imprimer directement à partir de la feuille de calcul sur une imprimante, un traceur ou une photocomposeuse (interface Post-script supportée). **Vraiment plus rapide :** QUATTRO est beaucoup plus rapide que les autres tableurs car il a la capacité de calculer et de traiter spécifiquement les cellules dont on a modifié les paramètres sans pour cela recalculer l'ensemble de la feuille, c'est ce qu'on appelle le calcul intelligent. **Les macrocommandes démystifiées :** L'utilisation de macrocommandes devient enfin facile.Contrairement à certains standards, QUATTRO permet d'enregistrer automatiquement, si vous le désirez, vos séquences de travail. Avec QUATTRO, le nombre de macrocommandes n'est limité que par la taille mémoire de votre ordinateur. Encore mieux, un environnement de déboguage facilite l'identification et la correction des erreurs. **Totalement compatible avec Lotus 1.2.3 :** QUATTRO lit et écrit directement les fichiers sous forme : WKS, WK1, WKE (LOTUS 1.2.3., Symphony), RXD (Reflex), PFS, DBF (dBase), DB (Paradox) ainsi que les fichiers DIF (Visicalc...) ASCII (texte). Cette possibilité contribue à rendre QUATTRO immédiatement opérationnel.

Avec une mémoire vive de 640 k, un espace mémoire non négligeable peut stocker des applications résidentes. Celles-ci tor à tour activées et désactivées n'empièteront pas sur le programme général. Amstrad propose également une gamme de logiciels professionnels dont les performances dépassent largement les prix.

Wordstar 1512/1640

"L'étalon des traitements de textes compatibles PC" : le nouveau Wordstar 1512/1640 est d'une grande simplicité d'emploi. Il est accompagné d'un manuel clair et d'un tutorial interactif sur disque : sa mise en œuvre est immédiate.

SuperCalc 3.21

"Le Tableur intégré professionnel". Indispensable aux directeurs et planificateurs financiers, le SuperCalc 3.21 possède 254.000 cellules par feuille de calcul, autorisant ainsi des applications complexes telles la projection de modèles financiers et prévisionnels. SuperCalc 3.21 fournit aussi des fonctions arithmétiques avancées.

Les jeux

"Jouez le jeu". Farniente avec Snooker, Golf, Chess (12 niveaux). Olympiades avec Summer ou Winter Games et sensations fortes avec le Grand Prix de Pitstops.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Adaptateur Graphique Interne compatible Hercule, MDA, CGA, EGA, Mode 40/80 colonnes en résolution moyenne, mode haute résolution 16 couleurs. Unité centrale 640 K sur carte mère. Processeur 8086 à 8 MHz. 3 connecteurs d'extension compatibles (option disque dur compris).

Choix entre :
- une version simple disquette 5 1/4" capacité 360K
- une version double disquette 5 1/4" 360K
- une version disque dur 20 Méga-octets lecteur 360K

PC 1640 SDMD

(SDMD = 1 lecteur disquettes et moniteur monochrome qualité Hercule)

6865F TTC

PC 1640 SDECD

(SDECD = 1 lecteur disquettes et moniteur couleur qualité EGA)

10420F TTC

PC 1640 DDMD

(DDMD = 2 lecteurs disquettes et moniteur monochrome qualité Hercule)

8290F TTC

PC 1640 DDECD

(DDECD = 2 lecteurs disquettes et moniteur couleur qualité EGA)

11845F TTC

PC 1640 HDMD

(HDMD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo et moniteur monochrome qualité Hercule)

11255F TTC

PC 1640 HDECD

(HDECD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo et moniteur couleur qualité EGA)

14810F TTC

Une interface série RS 232 et une interface Centronics parallèle avec leurs connecteurs standards, d'origine, sur carte-mère.
Haut-parleur avec contrôle de volume.
Alimentation de sauvegarde de l'horloge temps réel et de la configuration RAM. Emplacement destiné au co-processeur mathématique 8087.
Connecteur joystick.

Modes fournis par l'adaptateur Graphique Interne : Couleurs : 40/80 colonnes en mode texte avec des matrices caractères de 8 x 14 points, 8 x 8 points en 16 couleurs.
Résolution graphique moyenne de 320 points x 200 lignes en 4 couleurs.
Très haute résolution graphique de 640 points x 350 lignes en 16 couleurs parmi 64.

Clavier : Numlock et Capslock équipés d'un témoin lumineux. Entrée crayon optique et joystick. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Clavier inclinable.

Souris à deux boutons et son interface sur l'unité centrale MOUSE COM compatible Microsoft.

4 disquettes comprenant des logiciels d'exploitation. ROM BIOS compatible. Système d'exploitation Microsoft MS DOS 3.2. Pilotes des périphériques compatibles avec disque virtuel et autres supports. Large gamme d'utilitaires compatibles. Utilitaire de changement de mode écran. Possibilité disque dur et réseau. Environnement GEM de Digital Research (Graphics Environment Manager) et GEM Desktop. GEM Paint de Digital Research. BASIC 2 Locomotive sous GEM. Sélecteur des jeux de caractères internationaux.

Manuels : Un manuel clair de 550 pages est fourni avec la machine. Deux manuels d'approfondissement sont disponibles : Guide d'utilisation du BASIC 2, Guide de référence technique de l'AMSTRAD PC 1640.

Dimensions hors emballage (LxHxP) : PC ECD 370x320x360 mm
Unité centrale : 370x135x384 mm - Poids : Moniteur 11,5 kg - Unité centrale PC-SD 5 kg - PC-DD 5,8 kg - PC-HD 6 kg. Clavier 1,2 kg.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

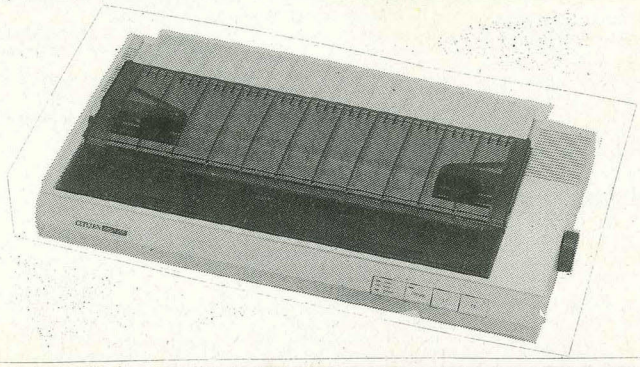
Dpt IMPRIMANTES

IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E

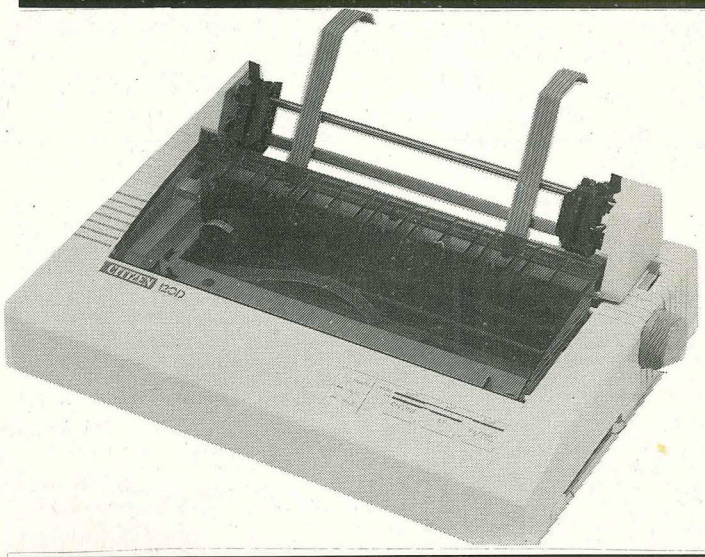
Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Elle a été conçue et fabriquée avec le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.

L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression expansée, compressée, caractère gras, double frappe, italique, indices et exposants. Ajoutons à cela la qualité courrier, l'impression en négatif (caractères blancs sur fond noir), la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes — sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre sigle, elle peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera désormais plus un pensum. Grace à son buffer 8Ko, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur.

TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E
3995F
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant +
9 mensualités de **417,80 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 360,20 F



IMPRIMANTE CITIZEN 120D



L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard, que seul CITIZEN garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs d'informatique.

TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D
1799F
A CREDIT CETELEM
199F au comptant
+ 6 mensualités de 286,30F
TEG : 18,24% - Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps. Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Interface en cartouche. Alimentation papier en friction et traction. Imprimante compacte. En option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

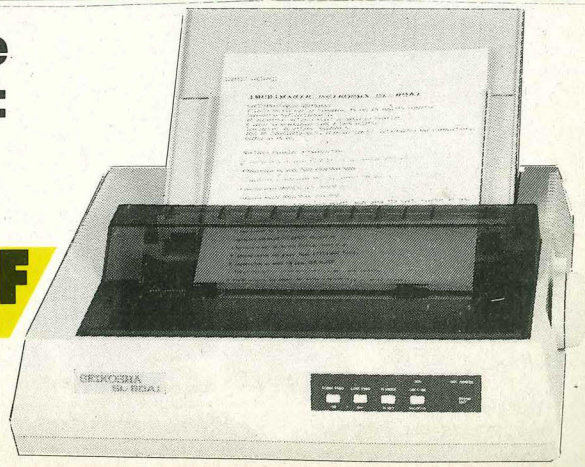
IMPRIMANTE SEIKOSHA SL-80-AI

LE MONSTRE ! Une imprimante 24 aiguilles à moins de 3900F :

- Tête d'impression à 24 aiguilles
- Qualité courrier LQ à 45 cps
- Vitesse d'impression à 135 cps en listing (PICA 10 cpi)
- Compatible IBM* et EPSON* LQ 1500
- Entrée parallèle Centronics
- Mémoire de 16k-octets
- Caractères téléchargeables
- Entraînement traction ou friction (tracteur fourni)
- Bac introducteur de feuilles en option.

3895F

Option bac feuille à feuille : **1540F TTC**



ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au sauf de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractéristiques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI , on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	**95 F**
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	**95 F**
EPSON LX 80 (Code 7119)	**69 F**
DMP 2000 (Code 7120)	**95 F**
DMP 8256 (Code 7121)	**115 F**
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	**105 F**
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	**105 F**
FUJI PD 80 (Code 7040)	**95 F**

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	**85 F**
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	**195 F**

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 664 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 6128 (Code 7125)	**70 F**
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	**70 F**
Housse moniteur couleur (Code 7127)	**80 F**
Housse clavier 8256 (Code 7127)	**70 F**
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	**85 F**
Housse unité disquette (Code 7102)	**55 F**
Housse DMP 2000 (Code 7131)	**80 F**
Housse LX 80 (Code 7131)	**80 F**
Housse Centronics (Code 7131)	**80 F**
Housse Okimate 20 (Code 7131)	**80 F**
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	**80 F**

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **179 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **545 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :
A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.
C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.
Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **790 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109 Code 0000 **800 F**
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	**150 F**
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	**235 F**
JL BANK cassette	**50 F**
JL BANK disquette	**120 F**

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de photothriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.

Code 7136 cassette	**390 F**
disquette	**440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23	Code 7155 **1490 F**
MODEM 2000+ V21/V23	Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR

Cassette	Code 8910 **250 F**
Disquette	Code 8909 **280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**

B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000

C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes)
6111

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL +LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**

Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :
A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.
B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).
C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites
D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.
E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512	Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512	Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512	Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2E DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté
Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

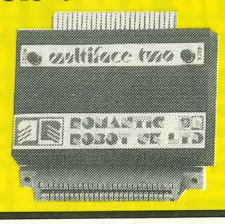
DISQUE DUR 10 MGO formatés	**2990 F**
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO formatés	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR	**4990 F**
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC	**4990 F**
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC	**6990 F**
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC	**7990 F**
STEAMER 20 MGO interne	**4980 F**
JOYSTICK PC	**190 F**
CARTE MODEM MISSOURI	**3490 F**
CARTE ADDA (16 canaux)	**2290 F**
SPEED CARD accélérateur 256	**3990 F**
SERIE 8 PORTS	**2690 F**
SERIE 4 PORTS	**1490 F**
CONTROLEUR DISQUE DUR	**1290 F**
EXTENSION MEMOIRE 2MGO	**1490 F**
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512	**les 10, 49 F**
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO	**195 F**

GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

ACCESSOIRES MICRO

Sauvegardez vos logiciels !

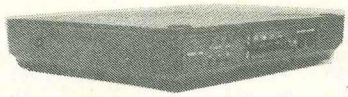
MULTIFACE 2



MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.

570F

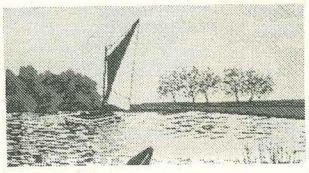
INTERFACE TV pour Amstrad CPC



Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout !

1390F Fonctionne également avec tous moniteurs.

LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART



dessinez avec votre CPC

te, tailles variables de crayons et de pinceaux, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

395F

Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près ! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, spri-

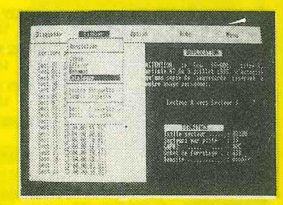
Utilitaires Souris AMX

AMX 3D ZICON **329F**
Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES **329F**
Fonction utilitaire pour l'AMX

DISCOLOGY *le super utilitaire disque*

Editeur - Copieur - Exploreur - 100 % Langage Machine



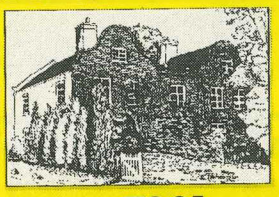
Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.
Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire.
Des capacités exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique.
Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.

350F

Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément.
Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

SCANNER DART pour AMSTRAD

CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000



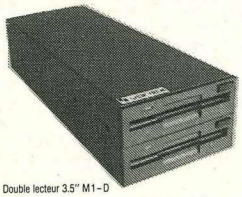
Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.
L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.
Rapports "Scan Magnification" : x1,x2,x3,x6.

790F

Filtre Ecran anti UV en soie micro-mailles :	
pour 464/664/6128 MONOCHROME	160F
pour 464/664/6128 COULEUR	190F
pour PCW 8256/8512	220F
pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR	250F
Jeu de Housses pour clavier et moniteur PC 1512	160F
Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128	120F
Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW)	250F
Crayon optique Electric Studio pour PCW	790F
Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface)	1590F
La souris seule	790F
Kit Camerone PCW : un 2e drive FD2 + Extension 250 Ko	1995F
Simulateur de présence 990 F	
Jeux de lumière 990 F	Fabrication Jagot et Léon
Digitaliseur source vidéo 990 F	

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

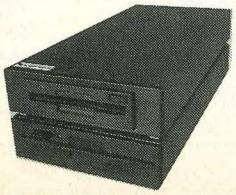
708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



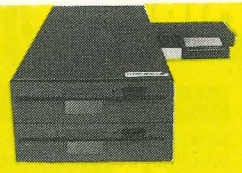
Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.
Une disquette contient 160 pistes au total.
Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.
Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.
Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.
Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2, le système d'exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers a accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.

Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel detaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S **F 2849 ***

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D **F 4943 ***

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

1 Megaoctet = 2502F

Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà équipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5"). Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.

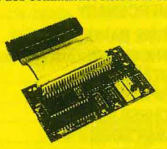
Le lecteur 3.5" X

Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "ICPM,1" et "ICPM,2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.

Le lecteur 5.25" X

- La commande "IFormat" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "ICode,«var»" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des parametres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boitier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS 232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS 232 est integré à ces versions.

Vous pouvez choisir entre:

- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serer un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3,5") **2790F**
F1-X (5,25")

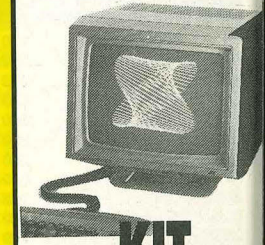
M1-XRS (3.5") **2849F**
F1-XRS (5.25")

TRANSFORMEZ

votre CPC 464/664/6128 monochrome

en

464/664/6128 COULEUR



KIT COULEUR CABEL MC3710

se composant d'un moniteur couleur et d'une alimentation

2495F

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT LOGICIELS

NOUVEAUX LOGICIELS POUR AMSTRAD CPC ET PCW

720°
Cass. 119 F Disq. 169 F
A LA DECOUVERTE DE LA VIE
Disq. 195 F
ALBUM DIGITAL
Cass. 120 F Disq. 175 F
ALBUM EPYX
Cass. 119 F Disq. 199 F
APPRENDS A LIRE
Disq. 285 F
APPRENDS A ECRIRE
Disq. 225 F
AU NOM DE L'HERMINE
Disq. 220 F
BALADE PAYS ECRIT
Cass. 160 F Disq. 180 F
BANCAMSTRAD 6128
Disq. 250 F
BASIL DETECTIVE
Cass. 109 F Disq. 169 F
BIORYTHME Disq. 170 F
BIVOUAC
Cass. 135 F Disq. 195 F
BLUEBERRY Disq. 195 F
BOB MORANE
T1 : Chevalerie
T2 : Science fiction
T3 : Jungle
Cass. 255 F
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT
Cass. 120 F Disq. 180 F
BOURSE 2000 Disq. 450 F
BRIDGE INFOGRAMME
Cass. 195 F Disq. 245 F

CLASSIC
Cass. 169 F Disq. 199 F
CHIFFRES ET LETTRES
Cass. 200 F Disq. 260 F
CLASH Disq. 195 F
COBRA (Loriciels)
Cass. 150 F Disq. 200 F
COMBAT SCHOOL
Cass. 110 F Disq. 169 F
CONFLIT
Cass. 130 F
CONJUGER Disq. 285 F
COURS DE BASIC
Disq. 260 F
CRAZY CAR
Cass. 135 F Disq. 175 F
DAME SCANNER
Cass. 149 F Disq. 189 F
DIEUX DE LA MER
Cass. 135 F Disq. 200 F
ECRIRE SANS FAUTE (4e/3e) Nathan
Disq. 210 F
ENIGME MUNICH
Disq. 225 F
ENIGME OXFORD
Cass. 195 F Disq. 295 F
ERE HITS
Cass. 180 F Disq. 260 F
F15 STRIKE EAGLES
Cass. 115 F Disq. 169 F
FRANÇAIS CM Disq. 235 F
FREDDY HARDEST
Cass. 109 F Disq. 160 F
CARRE D'AS Disq. 220 F

GAUNTLET II
Cass. 120 F Disq. 169 F
GRAMMAIRE NATHAN T1 (6e/5e)
GRAMMAIRE NATHAN T2 (4e/3e)
T1 ou T2 Disq. 235 F
GUADALCANAL
Cass. 105 F Disq. 159 F
GUERRE DES ETOILES
Cass. 115 F Disq. 175 F
HITS LORICIELS N° 4
Cass. 160 F Disq. 200 F
HITS LORICIELS N° 5
Cass. 160 F Disq. 200 F
HIT PACK N° 6
Cass. 120 F Disq. 160 F
IMAGINE ARCADE HITS
Cass. 115 F Disq. 175 F
INDIANA JONES
Cass. 115 F Disq. 169 F
IZNOGOUD
Cass. 200 F Disq. 255 F
MAITRES DES ANES
Disq. 195 F
MASK
Cass. 109 F Disq. 169 F
MASQUE + Disq. 195 F
MATCH DAY
Cass. 119 F Disq. 169 F
MISSION RAFALE
Cass. 155 F
OBJECTIF MONDE
Disq. 195 F
OBJECTIF EUROPE
Disq. 190 F
GAME SET MATCH
Cass. 149 F Disq. 189 F

ŒIL DE SET
Cass. 150 F Disq. 195 F
OXPHAN Disq. 215 F
PACK UBI
Cass. 189 F Disq. 229 F
PEPE BEQUILLE
Disq. 199 F
PHARAON
Cass. 150 F Disq. 195 F
PLAYBACK Disq. 290 F
QUAD
Cass. 150 F Disq. 195 F
QUESTION REPONSE
Disq. 240 F
RENEGADE
Cass. 109 F Disq. 169 F
RIPOUX
Cass. 145 F Disq. 195 F
ROAD RUNNER
Cass. 120 F Disq. 175 F
RYGAR
Cass. 119 F Disq. 169 F
SAC MATERNELLE
Cass. 280 F Disq. 280 F
SUPER HITS 2
Cass. 115 F Disq. 175 F
TURLOGH LE RODEUR
Cass. 255 F Disq. 255 F
VISA POUR HYDE PARK
Disq. 220 F
WONDERBOY
Cass. 99 F Disq. 145 F
PAPERBOY
Cass. 99 F Disq. 149 F
OBJECTIF FRANCE
Disq. 195 F

CLASSIC 2 Disq. 205 F
BASKET MASTER
Disq. 189 F
OUT RUN
Cass. 119 F Disq. 175 F
LA CHOSE DE GROTEMBURG
Disq. 195 F
TRESOR US GOLD
Cass. 129 F Disq. 180 F
MACH 3
Cass. 150 F Disq. 195 F
INTERNATIONAL KARATE +
Cass. 125 F Disq. 180 F
BILLY LA BANLIEUE 2
Cass. 150 F Disq. 195 F
LES MAITRES DE L'UNIVERS
Cass. 119 F
MAGIC SOUND
Cass. 350 F Disq. 395 F
MALETTE FIL N° 1
Disq. 195 F
MALETTE FIL N° 2
Disq. 245 F
TRIVIAL POURSUITE (600 questions)
Disq. 300 F
BIG 4 Vol. 2
Cass. 120 F Disq. 175 F
GRAPHO Disq. 329 F
TRIVIAL POURSUITE JUNIOR
Disq. 240 F
EXIT Disq. 195 F
BUGGY BOY
Cass. 109 F Disq. 169 F
CALIFORNIA GAMES
Cass. 119 F Disq. 169 F
SUPER SKI
Cass. 150 F Disq. 195 F

WORLD CLASS LEADERBOARD
Cass. 120 F Disq. 169 F
GRYSOR
Cass. 110 F Disq. 160 F
ELITE COLLECTION
Cass. 169 F Disq. 220 F
MASK 2
Cass. 119 F Disq. 169 F
L'ANNEAU DE ZENGARA
Disq. 195 F
FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE
Disq. 195 F
VECTORICE 3D Disq. 410 F
MAGNIFICIENT Disq. 210 F
QIR Disq. 255 F
L'ANGE DE CRISTAL
Disq. 225 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE
Disq. 195 F
MASTERCALC 6128
Disq. 350 F
MASTER FILE 6128
Disq. 350 F

NOUVEAUTES POUR PCW

COURS BASIC Disq. 240 F
MATCH DAY 2 Disq. 189 F

NOUVEAUX LOGICIELS POUR PC ET COMPATIBLES

A LA DECOUVERTE DE LA VIE ..... 220 F
ALBUM EPYX ..... 270 F
BALADE OUTRE RHIN ..... 299 F
BILAN + ... 1650 F
BLUEBERRY ..... 255 F
BOB WINNER ..... 240 F
BOURSE 2000 ..... 1200 F
CRASH GARRET ..... 299 F
DIDACT ENGLISH ..... 280 F
DIDACT ENGLISH COMPLET ..... 400 F
DIMENSION 3D ..... 440 F
ENIGME MUNICH ..... 280 F
ENIGME OXFORD ..... 280 F
BALADE BIG BEN ..... 280 F
F15 STRIKE EAGLES ..... 249 F
HITS PC 1512 ..... 245 F
HORTENSE 4 ..... 390 F
MASK ..... 260 F
MASQUE + ... 270 F
MIROIR ASTRAL ..... 390 F
MISSION RAFALE ..... 279 F
OBJECTIF MONDE ..... 220 F
OBJECTIF EUROPE ..... 220 F
OBJECTIF FRANCE ..... 220 F
PHALSBERG ..... 299 F
PORTAL ..... 250 F
PROHIBITION ..... 290 F
VISA POUR HYDE PARK ... 250 F
MACH 3 ..... 290 F
PRINT MASTER + ... 450 F
MALETTE FIL ..... 295 F
TEST DRIVE ..... 299 F
AUTO SKETCH ..... 890 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE ..... 255 F

LOGICIELS - LIBRAIRIE - ACCESSOIRES ATARI

PROFESSIONNELS

VIP ..... 1490 F
PLATINE ST ..... 1450 F
PUBLISHING PARTNER ..... 1450 F
SUPERBASE ..... 990 F
DEGAS ELITE ..... 240 F
GFA DRAFT ..... 890 F
GFA VEKTOR ..... 350 F

LOGICIELS DE JEUX

SILENT SERVICE ..... 210 F
DEEP SPACE ..... 280 F
ARENA ..... 289 F
FLIGHT SIMULATOR II ..... 340 F
GATO ..... 240 F
PHANTASY ..... 280 F
SPACE QUEST ..... 260 F
ALTERNATE REALITY ..... 230 F
SUNDOG ..... 206 F
BLACK CAULDRON ..... 270 F
BASKETBALL ..... 179 F
THAI BOXING ..... 120 F
OGRE ..... 260 F
BRIDGE ..... 340 F
LEADERBOARD ..... 170 F
KRAFTON & XUNK ..... 150 F
EDEN BLUE ..... 150 F
MACADAM BUMPER ..... 245 F
TEMPLE OF APSHAI ..... 299 F
BORROWED TIME ..... 199 F
QUASAR ..... 220 F
SHANGAI ..... 199 F
SUPER CYCLE ..... 290 F
MAJOR MOTION ..... 160 F
ULTIMA II ..... 240 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE ..... 220 F
BRATACCAS ..... 297 F
SCENES LEADERBOARD ..... 190 F
ULTIMA III ..... 240 F
DESTROYER ..... 390 F
KARATE KID II ..... 145 F
MERCENARY ..... 190 F
TIME BANDIT ..... 120 F
THE PAWN ..... 190 F
STARGLIDER ..... 160 F
SPACE STATION ..... 190 F
CHESS (PSION 3D) ..... 215 F
WAR ZONE ..... 201 F
BILLARD ELECTRONIQUE ..... 160 F
SKYFOX ..... 170 F
ARTIFOX ..... 220 F
ARKANOID ..... 110 F
METROCROSS ..... 230 F
XEVIOUS ..... 200 F
GOLDRUNNER ..... 180 F
TENTH FRAME ..... 280 F
PROHINITION ..... 250 F
PASSAGERS DU VENT I ..... 270 F
PASSAGERS DU VENT II ..... 270 F
PLUTOS ..... 147 F
ALTAIR ..... 240 F
TRAILBLAZER ..... 200 F
NINJA MISSION ..... 150 F
CHESSMASTER 2000 ..... 290 F
SHUFFLEBOARD ..... 320 F
COMPIL EPYX ..... 230 F
BILL PALMER ..... 220 F
BUBBLE BOBBLE ..... 175 F
BLUE WAR III ..... 220 F
BUBBLE GHOST ..... 170 F
CALIFORNIA GAMES ..... 270 F
CRAZY CARS ..... 220 F
DIEUX DE LA MER ..... 190 F
DARK CASTLE ..... 340 F
DONGEON MASTER ..... 340 F
DEMONIAC ..... 215 F
DEFENDER ..... 259 F
ENDURO RACER ..... 160 F
F15 STRIKE EAGLE ..... 185 F
GUNSHIP ..... 220 F
GOLDRUNNER II ..... 220 F
HOT BALL ..... 220 F
IRON LORD ..... 280 F
BLOOD ..... 220 F
LES RIPOUX ..... 170 F
MASQUE + ... 190 F
MANHATTAN DEALER ..... 220 F
OUT RUN ..... 190 F
POWER PLAY ..... 190 F
RAMPAGE ..... 160 F
SUPER SPRINT ..... 140 F
L'ANNEAU DE ZANGARA ..... 240 F
TETRIS ..... 240 F
WAR GAMES CONST. SET ..... 199 F
TEST DRIVE ..... 290 F
CRAZY CARS ..... 260 F
TRAUMA ..... 220 F
L'OEIL DE SET ..... 240 F
TERRORPODS ..... 190 F
WIZBALL ..... 180 F
UMS ..... 240 F
XENON ..... 240 F

EDUCATIFS

AU NOM DE L'HERMITE ..... 200 F
DECOUVERTE DE LA VIE ..... 200 F
BALLADE OUTRE RHIN ..... 270 F
BALLADE BIG BEN ..... 270 F
ENIGME OXFORD ..... 270 F
ENIGME MADRID ..... 270 F
ENIGME MUNICH ..... 270 F
DECOUVERTE DE LA TERRE ..... 220 F
OBJECTIF FRANCE ..... 210 F
OBJECTIF MONDE ..... 210 F
OBJECTIF MONDE II ..... 210 F
OBJECTIF EUROPE ..... 210 F
DECOUVERTE DE L'HOMME ..... 220 F
EDUC. PRIMAIRE ..... 230 F
VISA POUR HYDE PARK ..... 230 F
ORTHOGUS TOME I ..... 245 F
ORTHOGUS TOME II ..... 245 F
MATH 6e ..... 230 F
MATH 5e et 4e ..... 230 F
MATH 3e ..... 230 F
MATH 2e ..... 230 F
GEOMETRIE ..... 230 F
FONCTIONS ..... 230 F
TRACEUR ..... 230 F

LIBRAIRIE

LIVRE DU GEM ..... 149 F
LIVRE DU LANGAGE MACHINE ..... 149 F
LA BIBLE DU ST ..... 249 F
PEEKS ET POKES ..... 129 F
LIVRE DU BASIC ..... 149 F
DU BASIC AU C ..... 149 F
BIEN DEBUTER ..... 129 F
TRUCS ET ASTUCES ..... 149 F
GRAPHISME ET SON ..... 149 F
LIVRE DU LOGO ..... 149 F
GRAPHISME EN 3D ..... 179 F
LIVRE DU LECTEUR DE DISQUE PSI ..... 179 F
CLEFS POUR ATARI ST TOME 1
SYSTEME DE BASE ..... 295 F
CLEFS POUR ATARI ST TOME 2
GEM ..... 285 F
C SUR ATARI ST ..... 165 F
3 ETAGES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ..... 210 F

ACCESSOIRES

PRO 87 DIGITALISEUR ..... 2870 F
REALTIZEUR DIGITALISEUR ..... 1600 F
ST REPLAY ..... 750 F
Z TIME ..... 590 F
HANDY SCANNER ..... 3990 F
ALADIN (ROM APPLE FOURNIS) ..... 2800 F
LECTEUR KUMANA 3 1/2 ..... 1600 F
LECTEUR KUMANA 5 1/4 ..... 2160 F

GÉNÉRAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

WALKMAN SONY

Walkman lecteur stéréo WM-31

C'est toute la qualité SONY dans un Walkman ultra simple et fonctionnel. Il existe en 4 couleurs.

Sélecteur du type de bande à 2 positions.

Pince attache-ceinture fournie.

Possibilité d'alimentation secteur (adaptateur AC-D2M en option)

Casque stéréo léger fourni.

299F

Walkman lecteur stéréo à égaliseur graphique WM-33 399F

Ce Walkman, muni d'un égaliseur graphique à trois bandes est un excellent moyen de découvrir le son SONY.

Egaliseur graphique 3 segments.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Possibilité d'alimentation secteur.

Casque stéréo léger fourni.

Walkman lecteur stéréo "SPORTS" WM-35

A la plage ou sur des skis, le WM-35 "Sports" ne craint ni les projections d'eau, ni le sable. Fonctionnel et robuste, il existe en 3 couleurs.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Pince attache-ceinture fournie.

Casque stéréo étanche fourni.

512F

Walkman stéréo Dolby WM-34 427F

Ce walkman, équipé d'un réducteur de bruit Dolby B, élégant et compact, vous séduira par son rapport qualité/prix.

Sélecteur de type de bande.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

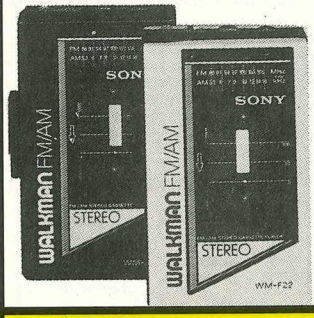
Casque stéréo léger fourni.

Courroie de transport ajustable fournie.

Possibilité d'alimentation secteur (adaptateur AC-D2M en option)

Walkman lecteur FM stéréo WM-F31

La FM STEREO en plus pour ce walkman d'un excellent rapport qualité/prix.



Tuner FM/PO incorporé.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Casque stéréo fourni.

612F

Walkman lecteur FM stéréo "sports" WM-F35

Avec son tuner FM/PO incorporé, c'est le walkman complet du sportif. Robuste, flottable, étanche, résistant au sable et aux projections d'eau, vous pouvez l'emmener partout.

Tuner FM/PO incorporé.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Casque stéréo étanche fourni.

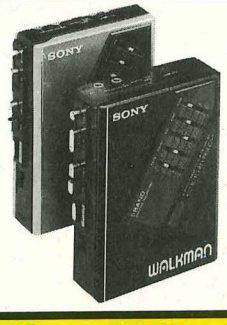
774F

Walkman lecteur stéréo complet à égaliseur graphique WM-60

Son égaliseur graphique à 5 segments, sa fonction auto-reverse, son Dolby B, sa double prise casque et sa finition soignée rendent ce walkman particulièrement attrayant.

Sélecteur de type de bande à 2 positions. Témoin d'état des piles.

907F



Walkman lecteur stéréo "sports" compact WM-75

Très compact, étanche, flottable et doté de nombreuses fonctions, ce Walkman "sports" est fait pour les sportifs qui veulent le meilleur son dans toutes les situations.

Auto reverse. Dolby B. Compatibilité avec les bandes métal. Système anti-roulis assurant un déroulement régulier de la bande. Double prise casque. Témoin de charge des piles. Possibilité alimentation secteur. Casque stéréo Fontopia vertical, pliable et étanche fourni.

1108F

Walkman lecteur stéréo 3 modes d'alimentation WM-102 1280F

Ce walkman de la taille d'un boitier de cassette s'alimente de 3 façons :

grâce à une pile ultra-plate en Cadmium Nickel rechargeable d'une autonomie de 2 heures qui se fixe sous l'appareil (pile et chargeur en option) ;

grâce à une pile classique de type R6 logée dans un boitier qui se fixe lui aussi sous l'appareil (boitier fourni) ;

ou tout simplement grâce à un adaptateur secteur (AC D1M en option).

Auto reverse. Dolby B. Sélecteur de type de bande. Touche de verrouillage pour éviter une ouverture accidentelle.

Walkman lecteur FM stéréo à égaliseur graphique WM-F60

Ce walkman très complet allie un tuner FM/PO incorporé à toutes les qualités du WM-60.

Tuner FM/PO incorporé.

Auto reverse.

Egaliseur graphique à 5 segments.

Dolby B.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

1540F

Walkman lecteur enregistreur stéréo de taille réduite WM-R202

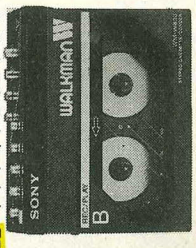
Pour équiper les espions, de la taille d'un boitier de cassette, il peut se mettre dans toutes les poches et permet d'enregistrer en toute discrétion. Même type d'alimentation que le WM-101 (3 modes différents). Auto reverse. Dolby B à la lecture. Touche de verrouillage du boitier. Indicateur lumineux d'usure des piles. Micro stéréo indépendant fourni. Casque stéréo Fontopia vertical pliable fourni. Boitier des piles fourni.

1640F

Walkman lecteur enregistreur stéréo dble cassette WM-W800

Ce walkman à double platine cassette de taille compacte permet de copier, à tout moment et en tous lieux, une bande de la platine A sur la platine B. Dolby B à la lecture. Sélecteur PB/EQ pour une lecture optimale des bandes conventionnelles ou métal. Témoin d'usure des piles. Possibilité d'alimentation par adaptateur secteur (option). Micro stéréo indépendant fourni. Casque stéréo Fontopia vertical, ultra-léger et pliable fourni.

2068F



GENERAL

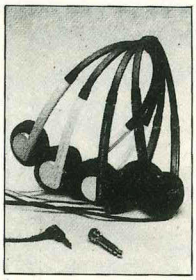
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

CASQUES SONY

MDR-E 212

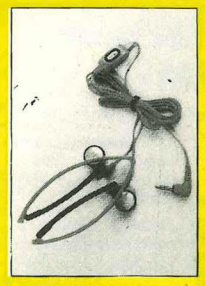
Conçus pour écouter son Walkman® de manière discrète, ces mini-écouteurs stéréo ultra-légers sont munis d'un circuit Turbo et d'un cordon en cuivre pur assurant une grande qualité d'écoute.
- Type dynamique ouvert
- Bande passante 18-25 000 Hz
- Sensibilité 105 dB/mW
- Impédance : 16 ohms
- Poids sans cordon : 4,8 g
- Cordon de 1,2 m
- Mini-fiche stéréo en L

127F



MDR-21 151F

Jeune, multicolore, léger et très pratique grâce à son cordon unilatéral, ce casque est le compagnon idéal de tous les Walkman®.
Son diaphragme ultra-mince et son aimant en samarium cobalt en font un casque de très bonne qualité.
- Type dynamique ouvert
- Bande passante 20-20 000 Hz
- Sensibilité 100 dB/mW
- Impédance : 25 ohms
- Poids sans cordon : 28 g
- Cordon unilatéral de 2 m
- Fiche stéréo double format en L
- Existe en vert, rouge, bleu et noir



MDR-A 40 V

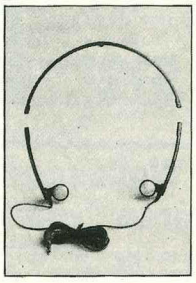
Le MDR A 55 LS a été conçu pour les sportifs qui souhaite un casque étanche à arceau ultra-léger et pliable.
Ce casque possède une touche "Mute" permettant d'interrompre le son.
- Type dynamique et ouvert
- Bande passante : 16-24 000 Hz
- Sensibilité : 108 dB/mW
- Impédence : 18 ohms
- Poids sans cordon 14 g
- Etui fourni
- Existe en bleu et jaune

242F

MDR-A 20 L

Ultra-léger, pliable, ce casque Fontopia de type vertical se distingue par son grand confort et son esthétique originale.
- Type dynamique ouvert
- Bande passante 16-22 000 Hz
- Sensibilité 106 dB/mW
- Impédance : 18 ohms
- Poids sans cordon : 14 g
- Mini-fiche stéréo en L
- Etui fourni

151F



MDR S 303

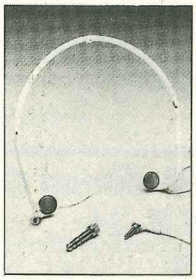
Ce casque stéréo Hifi de type fermé possède de larges oreillettes permettant des écoutes de longue durée en tout confort.
- Type dynamique fermé
- Bande passante 16-20 000 Hz
- Sensibilité 105 dB/mW
- Impédance : 45 ohms
- Poids sans cordon : 120 g
- Cordon de 3 m
- Fiche stéréo double format

200F

MDR-A 60

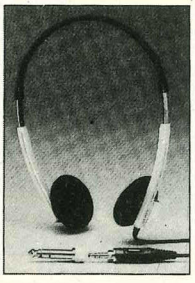
Son design "Biotech" réalisé par Luigi Colani, ainsi que son circuit Turbo en saphir font du MDR A 60 un casque d'exception.
Ce casque est pliable et muni d'un cordon de litz.
- Type dynamique ouvert
- Bande passante 10-25 000 Hz
- Sensibilité 108 dB/mW
- Impédance : 18 ohms
- Poids sans cordon : 14 g
- Cordon de 1,2 m
- Fiche stéréo double format

387F



MDR-E 225 184F

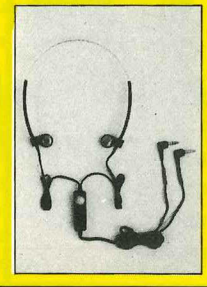
Très pratiques grâce à leur cordon à passer derrière la nuque, robustes, légers, étanches à la transpiration et aux projections d'eau, ces mini-écouteurs stéréo s'adressent à tous les fous de sport et de musique.
- Type dynamique ouvert
- Bande passante 16-22 000 Hz
- Sensibilité 108 dB/mW
- Impédance : 18 ohms
- Poids sans cordon : 5 g
- Cordon de 1,2 m
- Mini-fiche stéréo en L
- Existent en jaune et noir



MDR-51

Le mélange d'aluminium et de cuivre pur qui entre dans sa composition donne à ce casque de Walkman® à commutateur mono/stéréo, des qualités exceptionnelles.
- Type dynamique ouvert
- Bande passante 18-20 000 Hz
- Sensibilité 103 dB/mW
- Impédance : 45 ohms
- Poids sans cordon : 45 g
- Cordon unilatéral de 2 m
- Fiche stéréo double format

240F



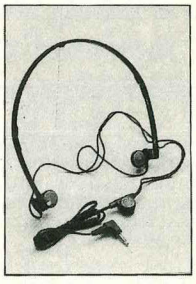
DR-W 70 C 434F

Pour enregistrer un concert ou un cours en toute discrétion et le ré-écouter immédiatement, ce casque ultra-léger possède un microphone électrostatique à électret derrière chaque écouteur
- Type dynamique ouvert
- Bande passante 18-20 000 Hz
- Sensibilité 108 dB/mW
- Impédance : 16 ohms
- Alimentation des micros par prise micro des Walkman® ou par une batterie de l'unité de contrôle
- Poids sans cordon : 14 g
- Mini-fiche stéréo en L

MDR-A 55 LS

D'une esthétique originale, ce casque pliable possède un bouton de réglage du volume et un commutateur mono/stéréo qui le rendent extrêmement pratique et polyvalent.
- Type dynamique ouvert
- Bande passante 16-24 000 Hz
- Sensibilité 108 dB/mW
- Impédance : 18 ohms
- Mini-fiche stéréo en L
- Circuit en samarium cobalt
- Etui fourni

254F



MDR S 505

Ce casque stéréo Hifi de type fermé possède un commutateur de réglage du volume et de la tonalité sur chaque oreillette pour obtenir un confort d'écoute accru.
- Type dynamique fermé
- Bande passante 10-20 000 Hz
- Sensibilité 105 dB/mW
- Impédance : 45 ohms
- Poids sans cordon : 125 g
- Cordon de 3 m
- Fiche stéréo double format

274F

MDR-E 222

Pour assortir à ses vêtements et à son Walkman®, ces mini-écouteurs stéréo aux couleurs mode se rangent dans une boîte de transport toute jeune et toute ronde.
Le circuit en samarium cobalt et le cordon en cuivre pur rendent ces mini-écouteurs très performants.
- Type dynamique ouvert
- Bande passante 18-25 000 Hz
- Sensibilité 105 dB/mW
- Impédance : 16 ohms
- Poids sans cordon : 4,8 g

151F

MDR-E 282 "Digital"

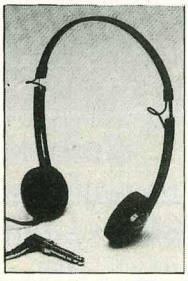
Grâce à un nouveau circuit "Turbo acoustique" en saphir et un cordon en cuivre pur, ces mini-écouteurs stéréo haute-fidélité sont particulièrement recommandés pour l'écoute des lecteurs de disques compacts portables.
- Type dynamique ouvert
- Bande passante 10-25 000 Hz
- Sensibilité 108 dB/mW
- Impédance : 18 ohms
- Poids sans cordon : 5,6 g
- Cordon de 1,3 m
- Fiche stéréo double format

387F

MDR-11

Alliant des performances acoustiques à un design très jeune, ce casque de Walkman® est des plus pratiques grâce à son cordon unilatéral et son arceau à glissières.
- Type dynamique ouvert
- Bande passante 20-20 000 Hz
- Sensibilité 98 dB/mW
- Impédance 32 ohms
- Poids sans cordon : 40 g
- Cordon unilatéral de 1,5 m
- Mini-fiche stéréo en L

110F



MDR-V 2 "Digital"

Ce casque haute-fidélité permet un grand confort d'écoute grâce à un arceau large et de grandes oreillettes.
- Type dynamique fermé
- Bande passante 16-22 000 Hz
- Sensibilité 102 dB/mW
- Impédance : 45 ohms
- Poids sans cordon : 145 g
- Cordon de 2 m
- Fiche stéréo double format
- Etui souple fourni

240F

MDR-010

Jeune et léger, c'est un casque de Walkman® d'un excellent rapport qualité/prix pour tous ceux qui veulent découvrir les casques SONY.
- Type dynamique ouvert
- Bande passante 20-20 000 Hz
- Sensibilité 96 dB/mW
- Impédance 32 ohms
- Poids sans cordon : 36 g
- Mini-fiche stéréo en L

84F

MDR-E 272

Le circuit unique double Turbo, la fiche jack en plaqué or ainsi que des couleurs légèrement pailletées concourent à faire du MDR E 272 de très élégants et de très performants mini-écouteurs haute-fidélité.
- Type dynamique ouvert
- Bande passante 15-25 000 Hz
- Sensibilité 108 dB/mW
- Impédance : 18 ohms
- Poids sans cordon : 5,5 g
- Cordon de 1,2 m • Fiche stéréo plaquée or double format

207F

MDR-V 6 "Studio"

Ce casque haute-fidélité de très haute qualité est tout particulièrement étudié pour des utilisations de type professionnel.
- Type dynamique fermé
- Bande passante 5-30 000 Hz
- Sensibilité 106 dB/mW
- Impédance : 63 ohms
- Poids sans cordon : 300 g
- Cordon unilatéral à spirales de 3 m
- Fiche stéréo double format
- Etui de luxe fourni

640F

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

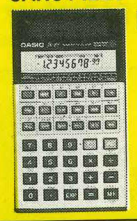
CASIO

CALCUL ET ECRITURE

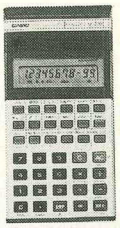
FX-86 BAC **139F**

FX-82 **119F**

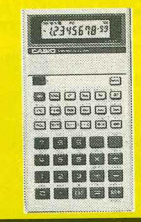
SANS PILES



FX-85 **225F**



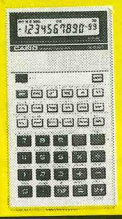
FX-100 **229F**



FX-370 **289F**

LES SUPER SCIENTIFIQUES

FX-570



339F

SANS PILES

FX-470

399F

POUR FINANCIERS

BF-100

260F

pour PROGRAMMEURS

CM-100

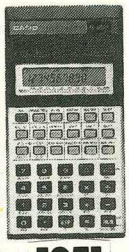
269F

POUR LES INGENIEURS QUI VOYAGENT

FX-88

319F

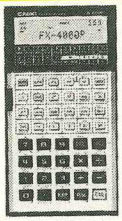
LES SCIENTIFIQUES PROGRAMMABLES



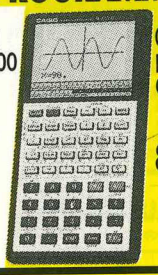
FX 180 P **195F**

FX-3600-P

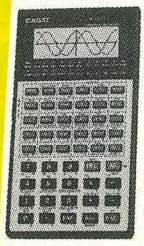
350F



FX 4000 P **445F**



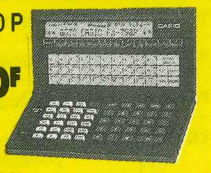
Graphique FX 7000 G **869F**



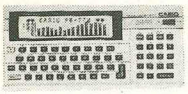
FX-6000 G **599F**

LES MICRO ORDINATEURS

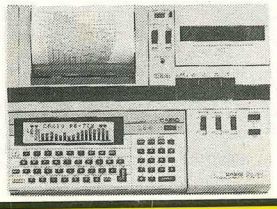
FX 790 P **890F**



FX 790 P + FA 5 **1045F**



PB 770 **1469F**

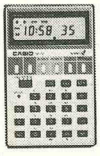


PB 770 + FA 11 **3990F**

CALCULETTES "VIE PRATIQUE"

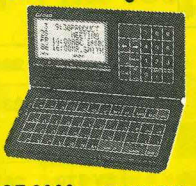
FORMAT CARTE DE CREDIT

PW 100 **169F**

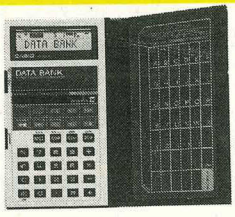


ML 78
Heure, date, calendrier, chronomètre, signal horaire, 2 alarmes
219F

Calendrier/Agenda



SF 3000 **1100F**



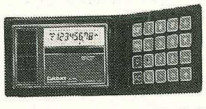
Annuaire bloc notes, fichiers PF 3200 **779F**

MINI ANNUAIRES

DC 100 **159F**

DC 700 **159F**

CLAVIERS SEPARES (touches tactiles)



SL 8 **189F**

SL 80 **189F**

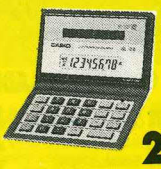
SL 81 **229F**

LES MINIS

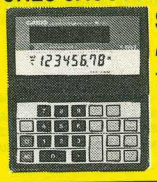
LC 787 **99F**

LC 110 **199F**

TOUCHES CAOUTCHOUC



SL 88 **219F**



SL 100 **259F**

SL 110 **289F**

LES MINI-IMPRIMANTES

Rouleau intérieur

SR 1 **329F**

HR 8 **389F**

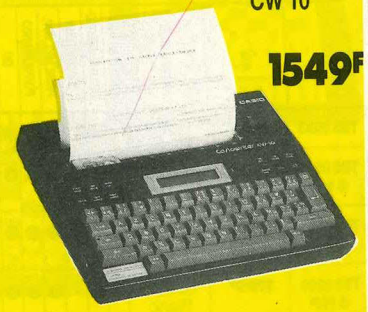
JR 150 **709F**

IMPRESSION BICOLORE

FR 110 HT **675F**

LES MACHINES A ECRIRE

CW 10 **1549F**



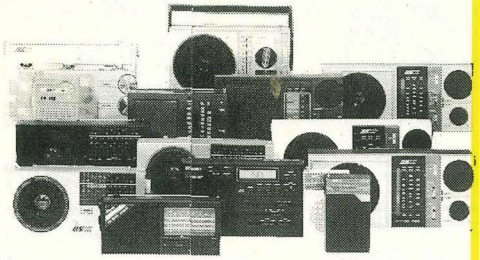
CW 20 **2549F**

CW 25 version imprimante **2999F**

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

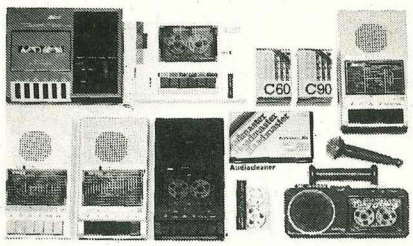
Département Hi Fi



LES TRANSISTORS AUDIOSONIC

D'un rapport qualité/prix imbattable, ils sont garantis deux ans par GENERAL. M. FRESSON, notre responsable SON sera heureux de vous faire une démonstration de leurs qualités.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	PRISE CASQUE	PO	FM	FM/STEREO	GO	OC
TK 304	69F	Noir Blanc	●		●		●			
TK 301	119F	Noir	●		●	●	●		●	
TK 329	159F	Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 341	189F	Bronze	●	●	●	●	●		●	
TK 331	199F	Champ. Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 338	229F	Rouge Blanc Bleu	●	●	●	●	●		●	
TK 322 CB	259F		●		●		●			CB
TK 334	299F	Argent	●	●	●	●	●		●	●



LES RADIOS K7 MONO AUDIOSONIC

Présentation très moderne. Excellente musicalité et petit prix.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	GO/FM	PO/FM	PO/GO/OC/FM	2 HP	COMPTEUR	IND. PUIS. LED
TB 7860	269F	Rouge Noir Bleu Blanc	●					
TB 7891	329F	Argent		●				
TB 7883	359F	Argent			●			
TB 7893	379F	Noir			●			
TB 7840	649F	Argent				●	●	●

LES RADIOS REVEILS AUDIOSONIC

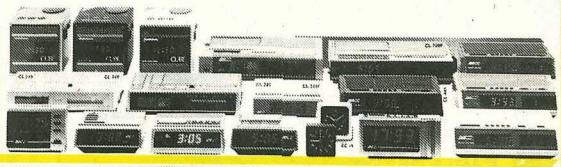
GENERAL ne fait pas les choses à moitié ! Nous disposons d'une sélection de 10 modèles qui devraient satisfaire les plus exigeants.

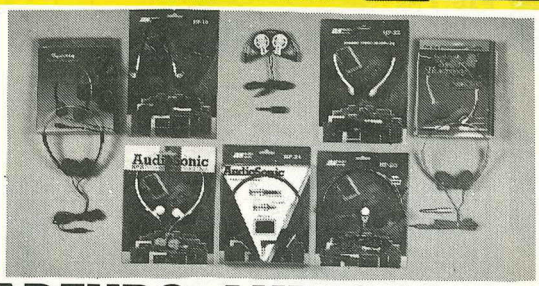
	PRIX	COULEUR au CHOIX	REGLAGE VOLUME	PO	FM	GO	CADRAN LUMINEUX	DISPLAY VERT	DISPLAY ROUGE	REGLAGE LUMIERE	ALARME	POUSSOIR SOMMEIL	DC BACK-UP
CL 341	149F	Rouge Argent			●	●			●		●	●	
CL 350	189F	Noir Blanc	●		●	●					●	●	●
CL 343	199F	Blanc	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 349	219F	Argent	●	●	●	●			●		●	●	●
CL 345	239F	Blanc Argent Noir Rouge	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 445	249F	Champ.	●	●	●	●	●	●			●	●	●
CL 351	249F	Noir Blanc Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
ECR 88	249F	Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 765 + LECTEUR K7	399F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 760 + Lect/Enreg K7	499F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●

LES MAGNETOS K7 AUDIOSONIC

Des produits solides et sans histoire. GARANTIE 1 AN.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	MICRO INCORPORE	ARRET AUTO	REGL.AUTO ENREGIS	COMPTEUR	PROPECT. CHARGT
CT 171	209F	Argent	●	●	●	●	●		
SV 667 sans HP pour micro	239F	Argent	●	●		●	●	●	●
SV 670	259F	Noir Rouge	●	●		●	●	●	●
AF 52 (pocket)	269F	Noir Blanc Rouge	●	●	●	●	●	●	●
CT 125	279F	Rouge	●	●	●	●	●	●	●

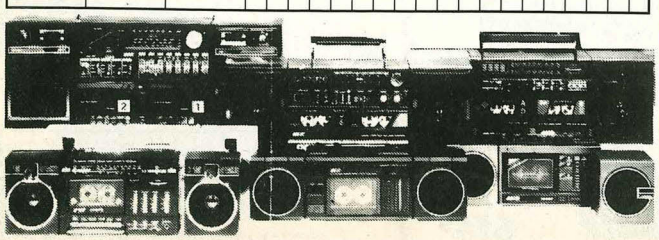




LES MINI-COMPOS STEREO AUDIOSONIC

Le stade intermédiaire entre le radio-cassette et la chaîne hifi. Caractéristique numéro un des "mini-compos" : les enceintes sont détachables. La présentation des différents modèles est particulièrement réussie.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISATEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER.Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	DUPLIC. RAPIDE	SELECT. CHROME	SELECT. METAL	EJECTION DOUCE	COMPTEUR	INDIC.LED ENR/LECT	INTERRUPT. PAUSE
TBS 8263	699F	Noir				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8230 4 HP	799F	Noir				●	●	●	●												
TBS 8800 6 HP	899F	Gris				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8200 4 HP	1199F	Rouge Blanc Gris		●		●	●	●	●		●	●						●	●	●	●
TBS 8350 6 HP	1690F	Noir	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



LES BALADEURS AUDIOSONIC

"Un rapport qualité-prix imbattable... et nous offrons une garantie totale d'un an. Superbe présentation. Mécanismes de précision."

CT 133 ..... **149F**
Coloris : blanc ou noir - cassette - pince ceinture - casque ultra-léger. Design superbe.

CT 134F **149F**
Coloris : blanc - cassette - casque ultra léger - Présentation classique.

CT 137 ..... **169F**
Coloris : blanc - cassette - 2 prises casque - dispositif anti-pleurage. Casque ultra léger.

CT 135 ..... **259F**
Coloris : argent - cassette - égaliseur 3 curseurs. Casque ultra léger.

CT 136 ..... **299F**
Coloris : blanc - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM).

CT 146 ..... **349F**
Coloris : noir - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM) - 2 enceintes + 1 poignée + casque.

CTP 830 ..... **419F**
Coloris : rouge - cassette + tourne-disque. Casque ultra léger.

LES ACCESSOIRES BALADEURS

Les enceintes amplifiées

SB 18 ..... **199F** la paire
2 enceintes verticales avec 2 HP - ampli intégré 2x3w avec indicateur de niveau piles - cordon casque fourni pour branchement sur n'importe quel baladeur.

SB 15 ..... **189F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w - indicateur de niveau batterie - arrêt automatique - cordon de liaison universel pour tout type de baladeur.

VS 6 ..... **269F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w indicateur piles - cordon liaison universel.

SB 13 ..... **299F** la paire
Sac + 2 enceintes ampli intégré 2x3w - compartiment baladeurs - indicateur piles - arrêt automatique.

Les enceintes sans ampli

SB 14 2 mini enceintes **99F** la paire

SB 16 ..... **149F** la paire
2 mini enceintes portefeuille

SB 17 ..... **149F** la paire
2 mini enceintes téléscopiques dans un boitier.

SB 10 ..... **199F** la paire
2 mini enceintes Bass Reflex. Excellent rendu des graves.

LES CASQUES BALADEURS

HP 21 Casque ultra léger **39F**

HP 25 Ecouteurs stéréo. **39F**

HP 23 Casque/réglage volume **99F**

HP 24 ..... **99F**
Casque + jack hifi supplémentaire

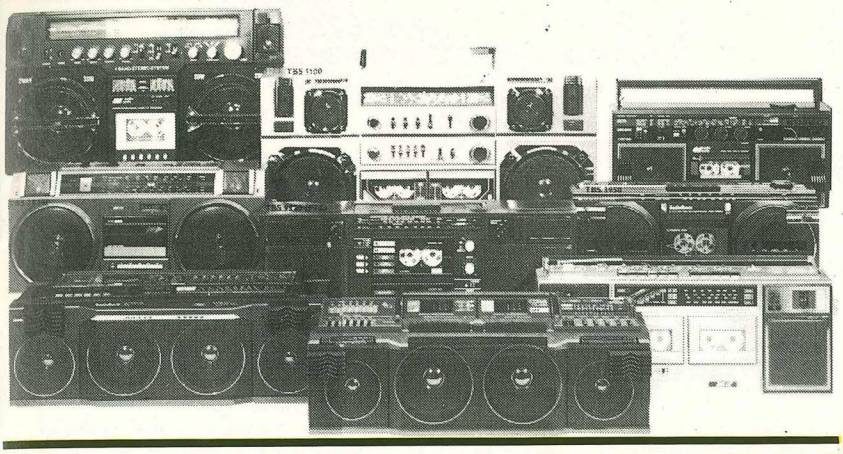
HP 20 ..... **69F**
Casque pliant avec boite cassette.

HP 19 ..... **119F**
Casque pliant avec support

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi



LES RADIOS K7 STEREO AUDIOSONIC

La catégorie REINE pour AUDIOSONIC. Pas moins de 15 modèles bien différenciés. Il y en a pour tous les goûts.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISEUR	PRISE MIC. SUP.	PRISE HP SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER.Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	AUTO REVERSE
TBS 4230	499F	Champ.				●		●	●			●				
TBS 3710	539F	Noir				●	●	●	●			●				
TBS 2230	579F	Argent				●	●	●	●			●				
TBS 2310 4 HP	599F	Noir Or				●	●	●	●		●	●				
TBS 3830	699F	Argent	●			●	●	●	●		●	●				
TBS 2830 4 HP	739F	Rouge Bleu Blanc		●		●	●	●	●		●	●				
TBS 3810	719F	Noir				●	●	●	●	●	●	●				
TBS 9110	791F	Argent				●	●	●	●			●		●		
TBS 3820	899F	Noir				●	●	●	●	●						
TBS 2950	899F	Argent				●	●	●	●							●
TBS 9310 4 HP	999F	Noir				●	●	●	●	●		●		●		
TBS 9220 2x5W	1149F	Argent	●			●	●	●	●					●		
TBS 9900 4 HP	1399F		●	●		●	●	●	●		●	●	●	●	●	

LES AUTORADIOS ET LECTEURS DE CASSETTES AUDIOSONIC

Un gamme fiable, complète et très musicale pour un prix stupéfiant

CSR 1530F — 399F

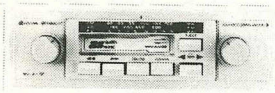
Autoradio PO/GO/FM, sans cassette, stéréo 2x7W.

CSR 1430 F — 499F

Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur de cassettes stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Tonalité progressive/Balance. Recherche au choix par commutateur des émetteurs faibles et éloignés ou proches et puissants. Présentation noire ou argent.

CSR 3530 F — 899F

Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur cassette auto-reverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Voyant indicateur. Sélecteur mono/stéréo. Tonalité progressive. Balance. Présentation noire ou silver. Dimensions : 17,8x14x4,4cm. Normes DIN.



CSR 5730 F — 899F

Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Affichage digital de la fréquence. Eclairage de nuit du cadran et des boutons. Revient à la mise en route sur la dernière fréquence affichée. Présentation Flat Nose. Couleur noire. Tonalité progressive/Balance. Dimensions 17,8x12x4,4 cm (normes DIN).

CSR 4030F — 949F

Autoradio GO/FM stéréo avec booster et égalisateur. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo autoreverse. Suppression de bruit ASO. Interrrupteur mono/stéréo. Egalisateur qui couvre 5 gammes de fréquence. Tonalité progessive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x14,5x4,4 cm (normes DIN).

CSR 4430F — 999F

Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x8W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Affichage heures et minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9cm (normes DIN).

CSR 4530F — 1499F

Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x25W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Mémoire. Affichage des heures et des minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9 cm (normes DIN).

CR 15 — 399F

Lecteur de cassette stéréo sans radio. Autoreverse. Noir. 2x5W. Avance rapide. Ejection.

COMPLEMENTS AUTORADIO AUDIOSONIC

EGALISATEUR/ BOOSTER ST4 — 349F

Egalisateur booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indications LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x30W. Courbe de réponse 20-20.000Hz. Dimensions 15,6x14x2,2cm.

EGALISATEUR/ BOOSTER ST5 — 699F

Booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indication LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x25W. Courbe de fréquence 20-20.00Hz. Dimensions 16x14,4x5,2cm

HAUT PARLEURS

CS 400 — 399F la paire
HP sabot. 3 voies. 30W.

CS 405 — 499F la paire
Boitier étrier, 3V. 50W.

CS 420 — 489F la paire
Boitier tweeter articulé étrier. 2V. 50W.

CS 425 — 589F la paire
Boitier tweter articulé étrier. 3V. 60W.

CS 435 — 289F la paire
Mini boitier tweeter. 30W.

CS 439 — 169F la paire
HP encastrable. Diam. 100. 40W

CS 441 — 349F la paire
HP encastrable. Diam. 130. 3 voies, normalisé, 30W.

CS 442 — 159F la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 444 — 159F la paire
HP encastrable 9x15. 2 voies. 20W.

CS 446F — 149F la paire
Hp encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 447 — 199F la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 40W.

CS 455 — 279F la paire
HP sabot. 2 voies. 30W.

CS 460 — 249F la paire
Mini boitier bicone. 30W.

CS 470 — 299F la paire
Boitier convertible. 3 voies. 30W.

CS 471 — 299F la paire
Boitier. 3 voies. 60W

CS 476 — 249F la paire
Boitier. 2 voies. 40W.

CS 475 — 249F la paire
Boitier. 2 voies. 30W.

CS 809 — 99F la paire
HP boitier simple. 8W

ANTENNES AUTO

X 4110 — 39F
Antenne d'aile

X 430 — 69F
Antenne caoutchouc

X 740 — 139F
Antenne électronique avec préampli

X 5100 — 159F
Antenne électrique semi-automatique.

LES JEUX D'ECHECS MULTITECH

CHESSMAN I — 359F

8 niveaux de jeu (même niveau tournoi). Fait le roque, la prise en passant et la promotion des pions. Pat. Echec. Echet et mat annoncement. Il résoud des problèmes de mat en 3 coups. Portatif. Fonctionne avec une pile 9V.

CHESSMAN II — 699F

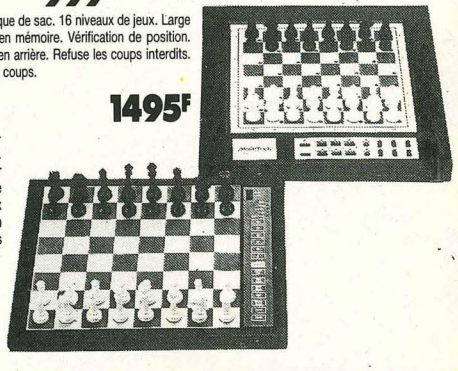
Permet de changer de niveau en cours de jeu. Permet la prise en passant, le roque et la promotion des pièces. 8 niveaux de jeu avec 1 niveau tournoi. Pat. Echec. Echec et mat annoncement. Résoud des mats en 2 coups. 6 piles de 1,5V.

CC 009 — 999F

Jeu d'echec électronique de sac. 16 niveaux de jeux. Large éventail d'ouvertures en mémoire. Vérification de position. Possibilité de revenir en arrière. Refuse les coups interdits. Résoud des mats en 4 coups.

CC 006 — 1495F

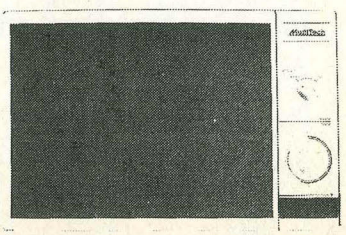
Présentation luxueuse. 12 niveaux de jeu. Possibilité de changer de niveau en cours de partie. Large choix d'ouvertures en mémoire. Résoud les mat en 4 coups.



FOUR MICRO ONDES MULTITECH DMR 602

Qui dit mieux en rapport qualité/prix ? Cuisson rapide : puissance de sortie 500W. Décongélation : puissance de sortie 200W. Minuteur 35mn. Plateau tournant. Volume intérieur 18 litres. Consommation 980W. 220V. Dimensions intérieures : 300 x 298 x 202 mm. Dimensions extérieures : 462 x 328 x 309 mm. Poids 17 kg.

1499F



Département Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL

10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 90 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

Faites comme plus de 5000 entreprises et collectivités, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à :
- **des prix professionnels,**
- **livraison 24 heures,**
- **réglement sur relevé de factures.**

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc... Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros. **Pour toute information, contactez M. MORDILLAT, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.35.38.60.**

QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob' n/ - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El. Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine Norton - Samda - Crédit Coopératif.

ETUDIANTS

désormais, vous avez droit au tarif collectivités chez **GENERAL**

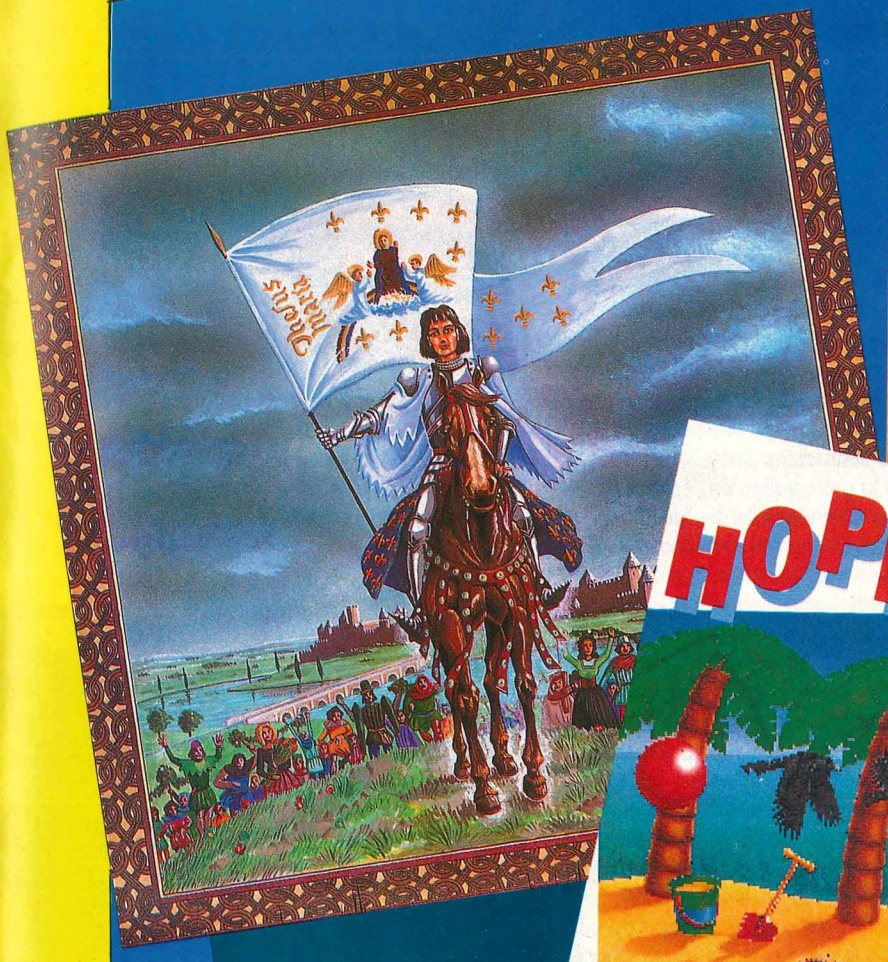
En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires **GENERAL**, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription et l'obtention de la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.

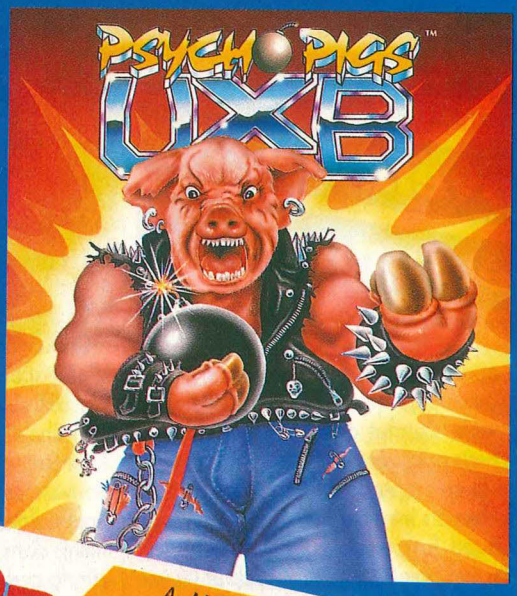
Claire Elisabeth

Revendeurs, professionnels de la micro

nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans notre catalogue. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au 42.06.50.50, poste 39.

LES Softs DU MOIS





4	Plus de 300 F	4	Génial
3	Entre 200 et 300 F	3	Excellent
2	Entre 100 et 200 F	2	Moyen
1	Moins de 100 F	1	Médiocre
		1	Horreur absolue

JADE

L'aventure personnelle

Depuis quelques temps, vous devez avoir remarqué une large tâche de pub verte s'étaler dans vos petits magazines chéris pour vanter : les mérites des bienfaits de la chlorophylle amazonienne ? Non. Les cauchemars intra-biliaires d'un amateurs de fondues au fromage de Chester ? Nenni, vous n'y êtes point. Il s'agit de célébrer les vertus d'un utilitaire de création de jeu d'aventure pour tous les Amstrad !

Le presse-purée, je maitrise mal. Par contre, comme dirait Laurent Fignon, l'aventure, c'est mon rayon ! Pour les microcéphales et débiles lourds, je rappelerai ici qu'un jeu d'aventure est défini par les données suivantes : qui suis-je ? Où vais-je ? Qui tatannerai-je ? Quel est le numéro de téléphone de la chouette nana allongée sur le bar ?

Le décor étant fourni par les programmeurs sous forme de description sommaire et/ou de dessins alléchants, le problème principal est la communication avec l'Abbé Khan, euh..., la bécane. En effet, dans le jeu d'av', il faut choisir une direction, prendre des objets, les utiliser, se restaurer, bref, indiquer ce qu'on fait et en admirer les conséquences.

La tendance hyper moderne est au maniement du bâton joyeux et l'utilisation de l'icône, voyez ZOMBI ou EXIT. Plus classiquement, le dialogue se fait grâce à un sous-programme appelé Analyseur de Syntaxe qui, comme son nom l'indique, découpe vos petites phrases pour en extraire l'essentiel et y répondre. Citons parmi les grands classiques, SRAM et THE PAWN.

Tout ça se programme, et oui, avec de la sueur et de l'électricité. C'est donc avec intérêt que j'ouvrissais pour vous, mes chéris, le manuel de Jade. S'il y a kèkchose qui peut m'épargner de suer et sangloter sur une programmation pénible, j'applaudis des deux battants !

La première partie c'est le scénario ! Si vous n'avez encore rien imaginé, pas la peine de continuer, ouvrez plutôt la télé. En revanche, si vous avez concocté une bonne histoire, défini les lieux, les objets dont on a besoin, le parcours que devra exécuter le courageux héros, vous pourrez alors passer à la deuxième phase qui est constitué par l'utilitaire texte. Vous pouvez rentrer 256 mots de vocabulaire, ce qui est plus que convenable, ainsi que 256 textes de messages, 256 textes de descriptions d'endroits, et 256 textes de descriptions d'objets.

La deuxième partie commence alors. Il s'agit maintenant de créer les évenements, c'est-à-dire les réponses aux entrées clavier. Je dois confesser que la saisie des conditions de réalisation d'une action est fait de façon très ergonomique et plutôt agréable, même s'il est assez pénible de rentrer toutes les conditions d'utilisation d'un verbe comme "fouiller". Les résultats de ces entrées sont au nombre d'une trentaine et survolent bien l'éventail des possibilités. Pour donner quelques exemples, on peut trouver des affichages de messages, des créations ou des destructions d'objets, des changements dans la présentation de l'écran et, bien sûr, la compagne éternelle de l'aventurier, la Mort, la Mort, toujours recommencée.

L'éditeur graphique, quant à lui, permet de présenter le jeu de façon plaisante et de charger des images de 17K dans un format Jade (non précisé mais qui doit être autour de 9K). Les événements majeurs, fatigue, faim, explosion, permettent de prendre en compte le facteur temps. Ils se gèrent avec des drapeaux que l'on peut comparer ou incrémenter. Et qu'est-ce que ça va donner tout ça ? D'après la démo proposée, on est perplexe. On est loin d'atteindre la complexité des jeux de Magnetic Scrolls. Ici n'existe que la syntaxe "VERBE+NOM". Le résultat, à moins de posséder un bon talent de graphiste, sera hyper classique et démodé. De toute façon, si vous n'avez rien dans le citron, vous accoucherez d'un bel étron injouable qui ne vaudra même pas la chasse qu'on tire sur lui ! La notice d'une quarantaine de pages me semble aussi un peu courte et ne montre pas assez les possibilités avancées de jeux plus complexes. Jade existe, c'est déjà ça ! Il est en français, ce qui est bien. Il vous montrera ce qu'on doit faire pour créer un jeu d'aventure mais je doute fort qu'il vous permette de commercialiser vos créations. A moins que vous ne sortiez un super scénar avec de super illustres... C'est tout le mal que je vous souhaite, bande de petits génies fièvreux !

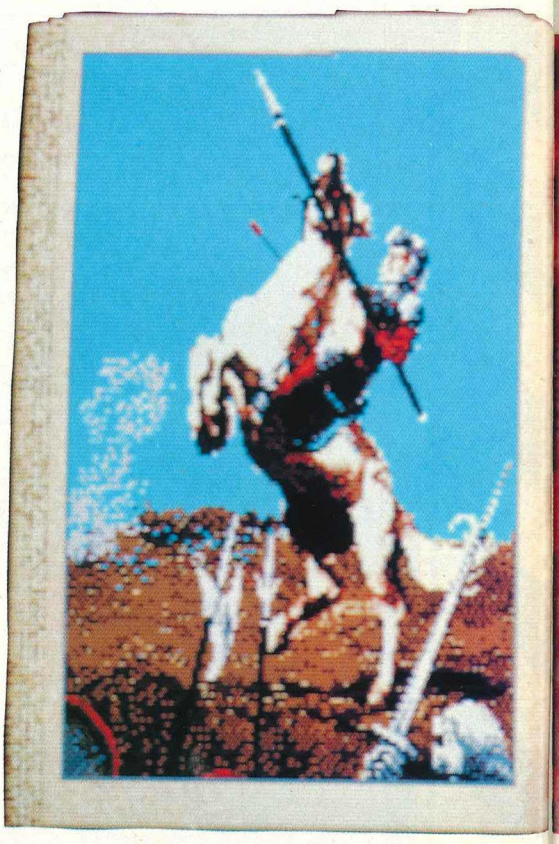
Disquette MBC pour CPC, adaptation prévue sur ST.

A. Van Ture.

JEANNE D'ARC

Femme au foyer

Après le quelconque "Voyage au centre de la Terre", j'attendais Chip au tournant, surtout depuis l'annonce de Jeanne d'Arc, jeu retraçant l'épopée de la



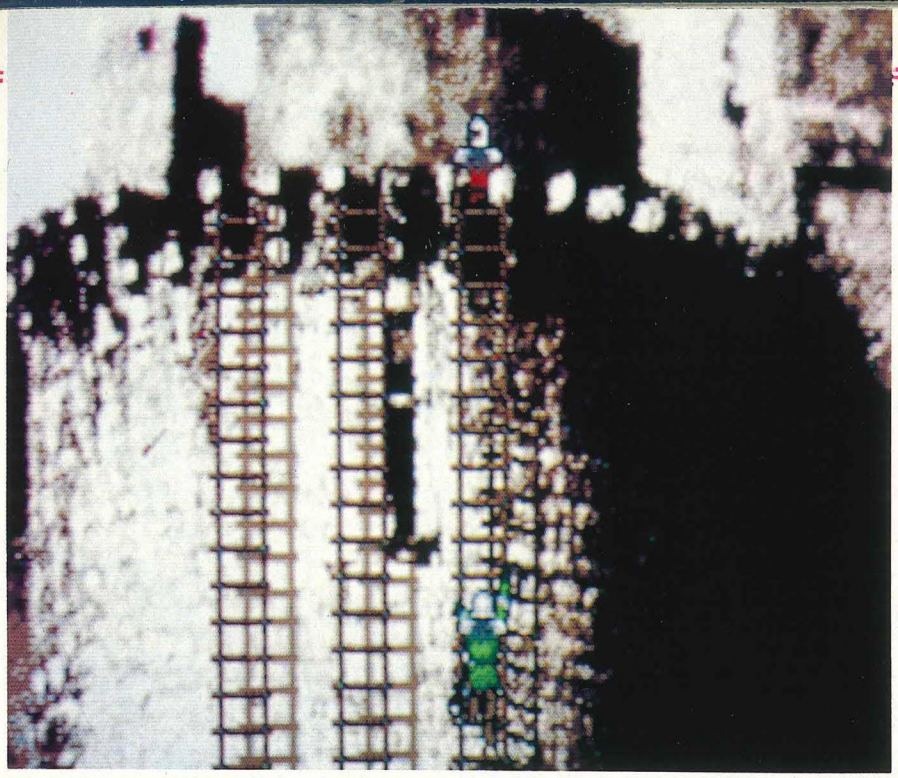


Photo ST ▲

plus fameuse pucelle du monde (même ma sœur ne lui arrive pas à la cheville, c'est dire). Eh bien je dois avouer avoir été plutôt surpris. Bougez pas, j'explique.

Le jeu se déroule en 1429. Vous êtes Charles, le dauphin de France, qui se demande s'il n'aurait pas mieux fait de naître paysan : les caisses du royaume sont désespérément vides, l'armée anglaise assiège Orléans, et vous avez envie de pipi.

Bref, tout va mal. Heureusement, vous disposez d'une armée d'environ 4 000 hommes, pour laquelle vous avez râclé vos fonds de culotte.

Le but du jeu est en fait double : dans un premier temps, aller à Reims vous faire sacrer roi, ce qui vous permettra d'utiliser pleinement tous les pouvoirs politiques d'un monarque digne de ce nom ; et dans un deuxième temps, avec l'aide de Jeanne d'Arc, libérer une à une les provinces françaises tenues par l'ennemi.

Passons sur le sacrement : bien que pas évidente, cette partie du jeu ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Ce qu'il faut maintenant, c'est penser à la reconquête du pays.

Vous pouvez utiliser pour cela vos sept pouvoirs politiques, à savoir la diplomatie (négociations avec l'ennemi), l'espionnage (très chers, les espions), les "coups de mains" (aide discrète à d'autres seigneurs qui auront ainsi une dette envers vous, yerk yerk yerk), les impôts (ben oui : faut du fric pour lever une armée), la justice (pour gagner la confiance du peuple, tiens), la levée d'armées (ça sert quelquefois) et l'entrée en campagne.

De temps en temps, des batailles auront lieu, prétexte à quelques jeux d'arcade sans intérêt particulier, mais mieux réalisés et surtout moins cons (*) que dans "Voyage au centre de la Terre". Et ainsi de suite suivant le dicton: "la boucle boucleras, jusqu'à ce qu'hors de françois l'anglois soit bouté".

Extérieurement, Jeanne d'Arc fait beaucoup penser à un sous-"Defender of the Crown", la musique en moins. Dans le principe du jeu aussi : tout à la souris (sauf les séquences d'arcade, qui se jouent au joystick), menus dans des parchemins, etc., mais en plus chiant (hein? non, j'l'ai pas dit) : quoiqu'il arrive, l'ordinateur est le maître de la partie, et non le joueur, même si celui-ci a un éventail de possibilités assez large.

Les graphismes entièrement digitalisés lui confèrent une beauté indéniable, tout comme les bruitages, pour la plupart également digitalisés.

Bien qu'aussi peu convivial que "Voyage au centre de la Terre", Jeanne d'Arc présente tout de même une énorme amélioration : celle de n'être pas entièrement inintéressant...

(*) Si vous me permettez l'expression...

Disquette Chip pour Atari ST, existe aussi sur Amiga et PC.

Septh

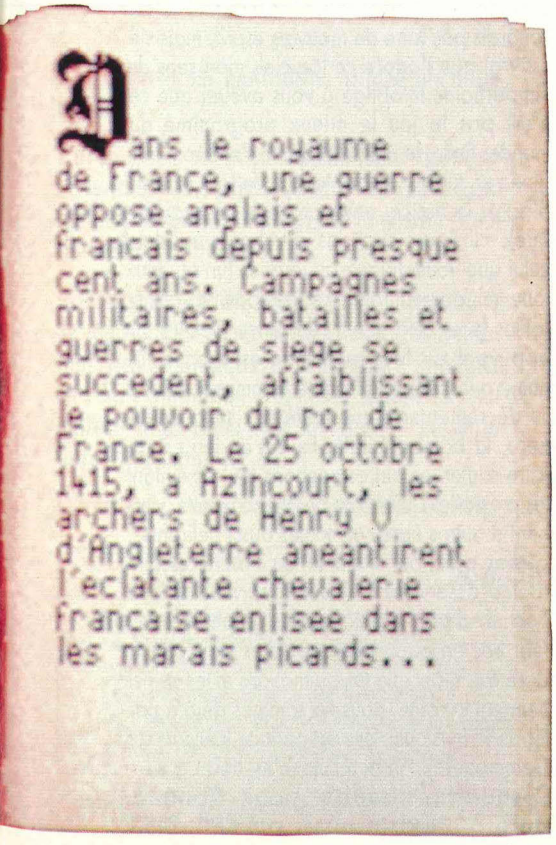
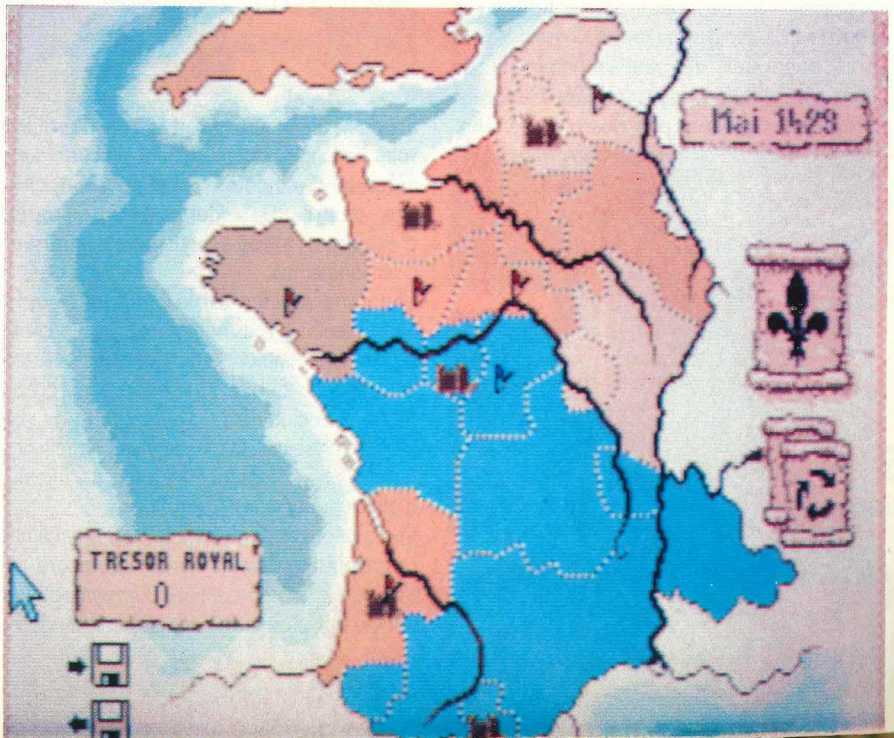
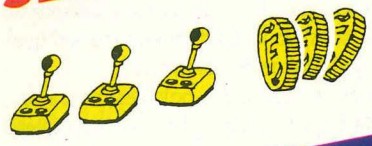


Photo ST ▲

Photo ST ▼



PINBALL CONSTRUCTION SET



Flip en kit

Les jeux d'aventure vous ennuient, les strip-pokers ne vous font plus aucun effet, les casses-briques vous agacent et les jeux de tirs en 3D vous exaspèrent. Ne seriez-vous pas un peu blasé ? Une solution : le retour aux sources avec un jeu simple à mettre en œuvre et où vous seul déciderez des règles, des effets sonores et des différents bonus à acquérir.

Pinball Construction Set reprend toutes ces options d'une manière fort simple. Équipé de votre joystick hyper ergonomique, vous allez allègrement balader le pointeur qui, tour à tour, se transformera en loupe, tournevis, pinceau, marteau ou autre main gantée. Vous pourrez, à l'aide de ces différents outils, définir les couleurs, positionner les flips, kickers, capteurs et tourniquets, déterminer les effets sonores et les parties du flipper qui rapporteront le plus de points. Il vous est également possible de paramétrer le poids de la balle, l'élasticité des bords, la rapidité et la force des tampons. Tout ceci peut, bien entendu, être sauvegardé sur disquette, et toutes mises au point effectuées, de créer un fichier directement exécutable à partir du DOS. Certes, les graphismes ne sont pas des plus géniaux, mais qu'est-ce qu'on s'amuse !

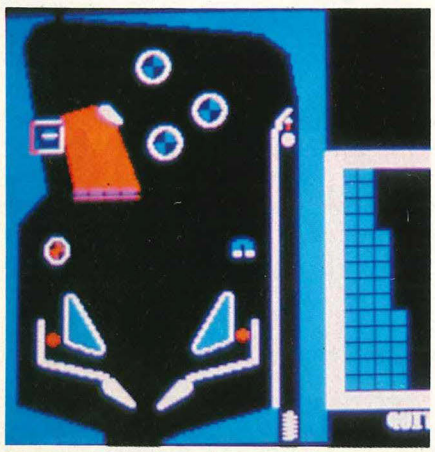


Photo PC ▲

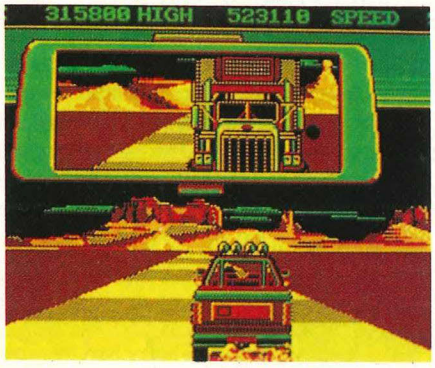
Disquette Electronics Arts pour PC, également disponible sur C64, Apple II et Atari ST.

R.C.

DUEL

Les routiers sont sympas !?

Confortablement installé à bord de votre véhicule (un "pick up"), vous décidez de rejoindre Black Moon City, en partant de l'état du Nevada, situé à plusieurs miles de là (toujours américanisés ces softs, pourquoi pas la rue Lafayette dans le 10e au départ de Nogent-le-Rotrou ?).



Soudain, un camion surgit et tente d'esquinter votre bel engin. Heureusement, un carrefour se présente et, en catastrophe, vous empruntez une des routes. Cette parade permet d'échapper à votre poursuivant, mais pas pour longtemps.

Une carte routière est là pour vous guider, mais attention, vous ne pourrez plus la consulter dès que l'immonde camion vous aura percuté plus de quatre fois, et vous perdrez la partie à la cinquième. Tout au long de votre périple, plusieurs stations-service permettent de faire le plein d'essence (limité à 45 litres), et d'effectuer quelques réparations.

L'animation, quoique rapide, reste peu fluide. Le graphisme détaillé aurait été encore plus beau en EGA. Un petit jeu bien sympathique destiné aux plus jeunes des possesseurs de PC. Les autres préfèreront le chef-d'œuvre de Spielberg...

Disquette FIL pour PC et compatibles.

R.C.

PSYCHO-PIGS UXB

Cochon qui s'en dédit !

J'ai le souvenir de vous avoir récemment parlé, en mal, des scénaristes ne sachant plus quoi inventer en matière de jeux. C'était compter sans Psycho-pigs, dont la démesure vient confirmer la règle dite "d'exception". En français courant, ça veut dire qu'à ce stade de délire, on est prêt à accepter n'importe quoi. Remarquez, je ne voudrais pas faire de mauvais esprit, mais s'il est vrai que j'adore ce logiciel, mon sens de l'impartialité m'oblige à vous avouer que ce n'est pas le jeu le mieux programmé du monde. Enfin, le principal est de s'amuser. Imaginez un terrain, genre terrain de foot (en fait, d'après la notice, une porcherie intergalactique). Plusieurs cochons psychotiques, dont celui que vous dirigez au joystick (un ou deux joueurs), doivent ramasser des bombes numérotées (pour cela, il suffit de passer dessus). En appuyant sur feu, la bombe est lancée. Le numéro inscrit sur la bombe commence alors à se décrémenter d'une unité par seconde. A zéro, la bombe éclate. Le but du jeu est de faire sauter les autres cochons tout en évitant les projectiles qu'ils vous destinent. Ensuite, viennent d'autres épreuves toutes aussi délirantes, comme celle, par exemple, où il est nécessaire d'embrasser des truies qui sortent du sol. Sachant d'ores et déjà que les graphismes restent très en deçà des capacités du Commodore 64, mais que les animations et les sprites tiennent la route, nous en sommes déjà à parler de la musique : elle est parfaite (toujours sur Commodore). Ah ben flûte, c'est fini.

Disquette/cassette pour Commodore 64, existe aussi sur CPC, MSX et Spectrum.

C.B.

AMIGA 2000

PARCE QUE.

Parce qu'il est multitâche, simple à utiliser, rapide.

Parce qu'il est multi-applications, des images de synthèse aux activités créatives de pointe (bureaux d'études, recherche), de la gestion traditionnelle à la bureautique.

Parce que l'AMIGA 2000 permet à l'entreprise de réaliser elle-même ses outils de communication : fiches techniques et journaux d'entreprise en PAO - animation visuelle et sonore de séminaires - films vidéo avec son stéréo - présentation - transparents, etc.

Parce que, avec ses 4096 couleurs disponibles, son écran haute résolution, pour les "pros" de l'image, graphistes, architectes, designers, c'est un must.

Parce que l'AMIGA 2000 est multistandard. Il sait être compatible PC-XT, AT et permet l'exploitation de nombreux programmes développés sous MS/DOS, et prochainement sous UNIX.

Parce que même les développeurs le considèrent comme un phénomène et le placent, de plus en plus, au cœur des systèmes qu'ils conçoivent.

Parce que son rapport prix/efficacité en fait un excellent investissement.

L'AMIGA 2000,
c'est l'ordinateur de ceux qui innovent.

SAGHA

AMIGA 2000

Micro-ordinateur professionnel multitâche.

- Interface utilisateur soignée : multifenêtrage, menus déroulants, icônes, souris.
- Unité centrale puissante (Motorola 68000).
- 9 emplacements de cartes d'extension (dont 1 pour la vidéo, 1 pour carte accélératrice).
- Hautes qualités graphiques au standard vidéo (jusqu'à 4096 couleurs et 640 x 512 entrelacé) et sonores (4 voies stéréo, 9 octaves, synthétiseur intégré).
- Avec ou sans disque dur.
- Possibilité d'insérer une carte PC-XT ou AT permettant l'exécution d'un programme MS DOS en plus des tâches AMIGADOS.

Commodore

10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

Toute machine vendue par Commodore France à son réseau de distributeurs agréés porte une étiquette code barre à en-tête Commodore France.

MN

Nom _____ Société _____

Adresse _____ Tél. _____

désire recevoir une documentation sur AMIGA 2000
Liste des revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)
COMMODORE - 150/152, Av. de Verdun - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

LE CHOIX DE L'INNOVATION

BIONIC COMMANDO

Les feuilles mortes

Il faudra un jour rendre hommage aux scénaristes de logiciels. Ces gens là font preuve d'autant d'ingéniosité qu'un cuisinier qui, alternant changements de sauces et de garnitures, servirait toute sa vie le même plat. Ainsi, trois cent quatre vingt douze arcades du même tonneau plus tard, nos "commandos bioniques" remettent le couvert. Sous un falacieux prétexte d'invasion extra-terrestre, nous voici dans une forêt que le cuisinier/scénariste qualifie de mourante : artifice destiné à palier le manque de détails. Dessiner

Photo ST ▲

une forêt sans feuilles (elles sont mortes !) prend moins de temps. Comme plat de résistance, nous avons donc un assemblage de branches style Beaubourg où grouillent d'horribles petits hommes verts. Bien entendu, il s'agit là d'un effet de style puisqu'ils ne sont pas plus verts que vous et moi mais plutôt semblables aux nains de Blanche-Neige. Au milieu de cette scène de folie : vous, barbouze rosâtre équipée, en plus de la traditionnelle mitraillette, d'une prothèse située à mi-chemin du bras mécanique et du lance-grappin. On s'en serait douté, c'est au moyen de cet ingénieux système que le personnage, se hissant d'arbres secs en arbres secs, se taillera un passage vers les niveaux suivants (au nombre de quatre) et la victoire. Pour être honnête, il faut toutefois avouer que les animations, pourtant nombreuses, sont assez rapides. N'empêche, le résultat de l'ensemble manque de punch, d'originalité. De saveur, en somme.

Cassette/disquette GO! pour Amiga, Atari, Amstrad CPC, C64.

C.B.

NIGHT RAIDER

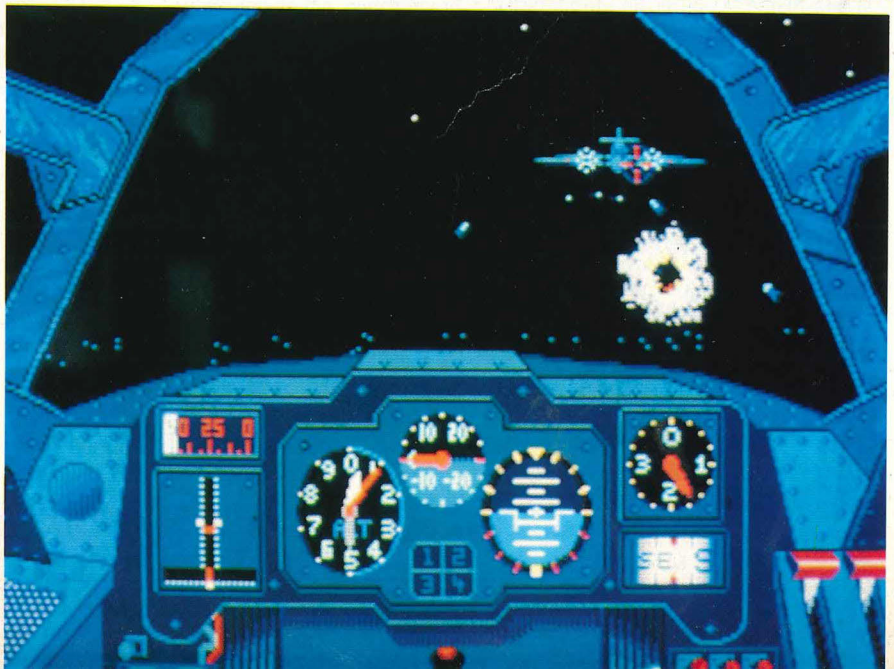
Vol de nuit...

L'objectif est de simuler l'attaque d'un avion contre le Bismarck, énorme navire de guerre qui compromettait la suprématie maritime anglaise et a finalement coulé en 1941. Le décor est planté avec deux petits extraits digitalisés des discours de Hitler et Churchill. Ensuite, apparaît un menu qui propose soit des entraînements soit une mission réelle où le monstre peut apparaître. On trouve aussi des E-boats, des U-boats , des mines et d'autres avions. Ils sont reportés sur une carte et il suffit de cliquer dessus pour faire apparaître sur le compas un repère qui indique la direction. A part ça, on trouve une vue 3D avant et arrière et un tableau de contrôle (train d'atterrissage, gaz, mélange, réservoir actif ...). Night Raider est un ensemble très riche et mélange agréablement le simulateur de vol (mais pas trop compliqué !) et le jeu d'arcade (mais pas trop simple !). Au total, un logiciel réussi, qui possède de belles qualités, même si certaines imperfections gâchent un peu le soft. Impossible de modifier la vitesse sans passer par le tableau de contrôle, cela prend un temps précieux pendant lequel on ne voit pas où vole l'avion. Le plus désagreable est le lâcher d'une torpille sur le Bismarck qui provoque un accès disque pour charger l'image de la torpille fonçant vers sa cible. Le contrôle de l'avion n'est intéressant que pour les atterissages et décollages, très simplifiés et pas trop difficiles. Réaliser le dosage parfait entre simulation et arcade n'était pas chose aisée et, disons-le tout net, Gremlin s'en tire avec les honneurs. La version ST est à la hauteur de ce qu'on pouvait espérer, mais notons aussi l'effort qui a été fait pour la version CPC, de très bonne qualité.

Disquette Gremlin pour ST et CPC.

J.Y.T.

Photos ST



TELECHARGEZ !!... SUR AMSTRAD CPC

NOUVEAU & DEMENT !

DES CENTAINES* DE HITS ACCESSIBLES POUR LE SIMPLE PRIX D'UNE COMMUNICATION TELEPHONIQUE SUR 3615

Arkanoid, Barbarian, Green Beret, Cauldron, Renegade, Trantor, Impossible Mission, Scalextric, Jailbreak, Jackal, Beach Head 1 et 2, Bruce Lee, Raid, Trailblazer, The Way of Exploding fist, Zorro... et des centaines d'autres titres accessibles directement chez vous 7 jours/7, 24 h/ 24 par le premier véritable service de Téléchargement de Logiciels.

QU'EST-CE QUE LE TELECHARGEMENT ?

Le Téléchargement consiste à charger un logiciel sur un micro-ordinateur en transférant le code informatique par la ligne de téléphone, le minitel et un câble de liaison Minitel-Micro.
Il s'agit d'une opération extrêmement simple qui ne présente pas plus de difficulté de manipulation que le chargement d'un logiciel à par tir d'une cassette ou d'une disquette.
Certains logiciels pourront être sauvegardés pour une utilisation ultérieure (vente), d'autres ne pourront être qu'exécutés (location).
L'avantage du téléchargement est d'avoir accès à une grande variété de logiciels à tout moment en ne payant que le temps de connection correspondant au transfert du code **soit environ 15 F.** pour un programme occupant toute la mémoire et nécessitant 15 minutes de connection. **Il n'y a pas d'autre coût pour l'Utilisateur.**

COMMENT PROCEDER AU TELECHARGEMENT ?

Vous composez le **3615,** tapez le code **AMCHARGE** et choisissez la rubrique Téléchargement.
Tous les logiciels disponibles sont classés par catégories : Sport, Action, Simulation... et comprennent une description détaillée. Quand vous avez choisi le logiciel à télécharger vous démarrer le logiciel de téléchargement sur votre Amstrad, branchez le câble de liaison Minitel-Micro sur la prise joystick de votre micro et suivez les instructions qui vous sont données sur l'écran du minitel.
Le Téléchargement s'opérera automatiquement et pendant le transfert du code vous pourrez lire le mode d'emploi du jeu sur le minitel ou consulter les rubriques d'informations concernant l'actualité des jeux sur Amstrad.
Un indicateur vous montrera la progression du téléchargement.
Quand tout le code aura été transmis la sauvegarde se fera automatiquement sur cassette ou disquette pour une utilisation ultérieure dans le cas de logiciels vendus.

3615 AMCHARGE TOUTE L'ACTUALITE LOGICIEL POUR LA GAMME AMSTRAD

Sur le Service **3615 AMCHARGE** vous trouverez aussi toute l'information concernant les logiciels sur les micro-ordinateurs de la gamme Amstrad (CPC, PC, Spectrum)
et en particulier les rubriques :

- Informations - le point sur les derniers logiciels sortis et ceux à paraître.
- SOS Jeux - Posez vos questions et lisez les réponses sur les difficultés rencontrées dans l'utilisation des jeux.
- Trucs et Astuces - une mine d'informations sur les richesses insoupçonnées des logiciels (vies infinies, points de bonus, etc...)
- Catalogue des logiciels - Description détaillée de tous les bons logiciels classés par rubriques : action, sport, simulation, hit-parade...

SOYEZ LES PREMIERS A UTILISER CE SYSTEME REVOLUTIONNAIRE

Pour téléchargez il faut :
- un Kit de téléchargement comprenant un logiciel de téléchargement et un câble de liaison minitel-micro
- un Minitel que vous pourrez aller réclamer gratuitement à votre Agence de Télécommunications.

COMMENT VOUS PROCURER LE KIT DE TELECHARGEMENT ?

Vous trouverez le Kit de Téléchargement **AMCHARGE** chez votre revendeur de logiciels.
Vous pouvez aussi le commander par correspondance
- par Minitel : tapez **3615 AMCHARGE** et passez votre commande
- par Téléphone : 93.42.57.12
- par Courrier en renvoyant le bon ci-dessous

AMCHARGE_BP 36 06561 VALBONNE Cedex

NOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....

Je désire recevoir
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version cassette à 99 F ..... = F
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version disquette à 99 F ..... = F
- Lot de 4 disquettes vierges à 99 F ..... = F
- Lot de 4 cassettes vierges à 29 F ..... = F

Total = F
Frais de Port = 15 F
A payer = F

Règlement :
je joins ☐ un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE), ☐ mandat-lettre
☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement)

Je paie par carte bancaire N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration : __/__

Précisez votre ordinateur CPC 464 ☐ CPC 6128 ☐ Signature

DRUID

Démons et merveilles

Je ne vous parlerai même pas du scénario, jeu d'aventure classique, princes enlevés, forces du mal sur le point de triompher, monstres à tous les coins de rue, nécessité d'intervenir, la routine. Sans importance : ce qu'il faut c'est jouer, et là Druid devient fabuleux ! D'abord, les écrans : une collection de monstres magnifiques, labyrinthes, châteaux, rivières, murailles, forêts, grottes et passages secrets à appeler sa mère au secours ! De temps en temps, à la façon japonaise, un gros monstre bien méchant, du style des-

tentacules-plein-l'écran, pour se réchauffer le joystick. Mais dur de combattre sans se laisser fasciner par le graphisme, le bruitage, soufflants !

Druid est le héros, il est accompagné de son fidèle et brutal compagnon, Golem. On passe sans arrêt de l'un à l'autre selon les situations, exigeant force ou magie. Mais il faut aller vite : de l'aventure-arcade "speed" comme on l'aime ! Il est d'ailleurs excellent de jouer à deux, chacun guidant un personnage...mais gare aux engueulades !

Je vous dirai juste encore qu'il y a neuf univers à traverser successivement, environ 130 écrans au total, dix-huit sortes de monstres, onze démons, et une dizaine d'objets tous indispensables, dont on augmente les pouvoirs en visitant des grottes... Envoûtant et superbe !

Cartouche Dexter Soft pour MSX 2.

J.-M.M.

NINJA KUN

Pan sur la tête !

Vous connaissez la dernière technique de combat Ninja ? Facile : je saute en l'air très haut et je retombe pieds joints sur la tête de mon adversaire ! Marrant, et sponsorisé par Aspirine. Voilà en tout cas l'exercice auquel vous vous livrerez dans les premiers tableaux, car votre jeune Ninja n'a pas encore les moyens de s'acheter des armes et des étoiles coupantes... Après, cela devient plus sérieux, plus banal aussi. Les adversaires sont dessinés avec une simplicité biblique, et la variété de leurs mouvements est presque nulle. Que dire des combats (répétitifs à l'extrême) et du paysage (monotone comme la plaine de Beauce) qui défile derrière eux ?

Une cartouche faible, ce qui est étonnant de la part de l'éditeur Hal. Peut-être ne sommes-nous pas allés assez loin dans le jeu ? Mais faut-il vraiment traverser tant d'écrans ennuyeux avant de trouver quelque chose d'amusant ? Si c'est le cas, nous serons heureux de l'apprendre, mais notre appréciation ne changera pas : Ninja Kun, c'est un peu Kun !

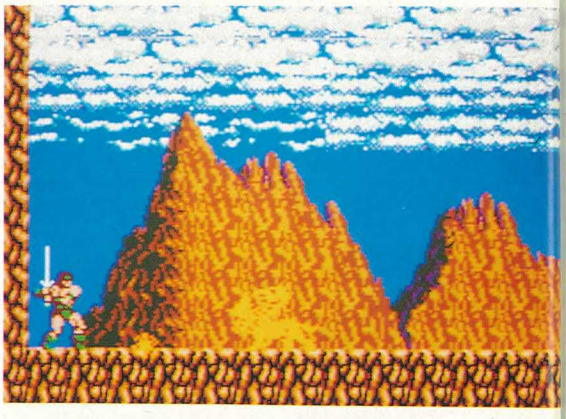
Cartouche Hal pour MSX 2.

J.-M.M.

RASTAN SAGA

Déconnant, le barbare !

Si Schwarzenneger avait été libre au moment de la programmation de ce jeu, il aurait tenu le premier rôle : inutile de vous décrire davantage la bête de muscles, le sauvage que vous allez guider du bout de votre frêle joystick... Pourtant, et c'est une franche déception, le baston, le vrai, qui tape dur et qui saigne, est rare. Tout juste



un petit dragon de temps en temps, quelques orcs, une petite escouade de guerriers et de monstres... Et voici, la plupart du temps, notre montagne de muscles juste contrainte de sauter des précipices, des rivières, des fosses en feu, comme une danseuse ou un vulgaire Mario Brother !

Evidemment, le monde qu'explore Rastan (c'est son nom) à la poursuite des forces du mal est vaste et accidenté. De telle sorte que son exploration se révèle laborieuse, et même presque ennuyeuse. Pas de gros effort pour les objets à ramasser : trois armes, trois défenses, trois potions, quelques amulettes, bref, un petit bric-à-brac de quincaillerie de banlieue, tristounet...

On se consolera avec le graphisme, joli, mais finalement aussi dépourvu d'imagination que l'ensemble du scénario. Moralité : Rastan, c'est plutôt Rasant !

Cartouche Taito pour MSX 2.

J.-M.M.

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 43.29.40.04

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL

ORDINATEURS MSX

MSX1

CANON V20 ..... 950 F
SONY HB 75 F ..... 990 F
YAMAHA YIS 503 ..... 790 F
+ 3 cartouches de jeux

MSX2

Philips NMS 8220 ..... 1 750 F
MSX2 sans lecteur de disquettes
Philips NMS 8245 ..... 3 490 F
MSX2 avec lecteur de disquettes 720 K, livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +

MONITEURS

Moniteur Philips
Couleur ..... 1 990 F
Monochrome ..... 990 F

MUSIQUE

NMS 1160, clavier musical ..... 1 190 F
NMS 1205, music module ..... 790 F

IMPRIMANTES

Sony PRNC 41, table traçante 4 couleurs ..... 990 F
Philips NMS 1421 ..... 2 290 F

LECTEUR DE CASSETTES

Philips VY 0030 ..... 350 F

LECTEUR DE DISQUETTES

Sony HBD 30W (720 K)
2e drive ..... 1 590 F
Disquettes 3 1/2 ..... 190 F
MF/2DD (boîte de 10)

MANETTES DE JEUX

Tir automatique :
Quickshot 2 ..... 129 F
Pour jeux de sport :
Quickshot 5 ..... 129 F
Hyper shot ..... 99 F
Joyball ..... 190 F
Souris (Philips) ..... 360 F

IMPORTATION SPÉCIALE

Super Laydock : 2 méga ..... 345 F
Rastan Saga : 2 méga ..... 345 F
Druid : mégarom ..... 290 F
Ninja Kun : mégarom ..... 290 F
Scramble Formation : 2 méga ..... 290 F
Topple Zip : mégarom ..... 290 F

DISQUETTES MSX2

L'Affaire ..... 190 F
Hydlide ..... 190 F
Les Passagers du Vent ..... 190 F

CARTOUCHES MSX à 230 F

Bosconian, Dig Dug, Football, Game Master, Hyper Rally, Hyper Sport 3, King's Valley, Knightmare, Nemesis 1 ou 2, Penguin Adventure, Ping Pong, Q Bert, Road Fighter, Tennis, The Goonies, The Maze of Galious, Yie Ar Kung Fu 2, Eggerland Mystery 2.

CARTOUCHES à 149 F

Circus Charlie, Comic Bakery, Dunkshot, Hole In One, Mopiranger, Rollerball, Super Billards, Time Pilot.

CARTOUCHES à 190 F

Antartic Adventure, Athletic Land, Choplifter, Eggerland Mystery, Green Beret, Hole In One Pro, Hyper Sport 1 et 2, Lode Runner, Twin Bee, Magical Kid Wiz, Midnight Brothers, Sky Jaguar, Space Camp, Super Cobra, Track & Field 1 ou 2, Yie Ar Kung Fu.

CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2 ..... 230 F
Hole In One Special ..... 230 F
Metal Gear ..... 290 F
Vampire Killer ..... 290 F
Home Office Tableur et Graphismes ..... 590 F

CARTOUCHES à 79 F

Pig Mock, Dragon Attack, Mr Ching, Step Up, Space Maze Attack, Mue.

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre réglement par chèque bancaire à :

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49, bd Saint-Germain 75005 PARIS

Quantité Référence Prix unitaire Prix total

.....

.....

Frais de port* : ..... Total : .....

*35 F pour les logiciels, 90 F pour les ordinateurs, périphériques

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Téléphone .....

ALIEN SYNDROME

Gore

Grâce aux progrès de la science, des organismes mutants contrôlent une station expérimentale et y gardent prisonniers les chercheurs (ils l'avaient bien cherché !). Par mesure sanitaire, tout va exploser dans quelques instants... Seul ou avec votre petite amie qui introduit un... joystick dans le port souris ou définit son clavier, vous êtes propulsé dans le premier niveau afin de les délivrer. Il y a des emplacements qui provoquent l'affichage d'une carte où les chercheurs apparaissent sous forme de points. A vous de trouver le trajet le plus rapide. Bien entendu, les couloirs fourmillent de monstres si répugnants que c'est une veritable jouissance de voir gicler leurs organes internes. Pour en venir à bout, on trouve sur les bas-côtés des armes plus efficaces que le minable petit fusil du départ (laser, lances-flammes, fireballs...) et un petit robot qui protège les arrières.
Quand les savants sont tous delivrés, une sortie s'ouvre sur une énorme bestiole - à faire dégueuler un rat - qu'il faudra détruire avant

Photo ST ▼

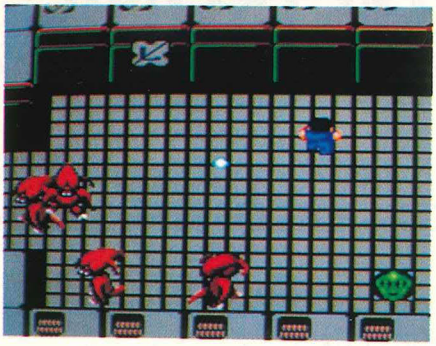


Photo ST ▲

de passer aux niveaux suivants (il y en a 4 ou 5), très différents. La réalisation est tout à fait digne d'une salle d'arcade, de la présentation au son en passant par les graphismes, tout est réussi. Les scrollings (dans 8 directions) et les animations sont impressionnants, tout est rapide et fluide. Les personnages obéissent au doigt et a l'oeil. L'un des meilleurs jeux d'arcade sur ST. La version Amiga est sensiblement identique à la version ST, donc de bonne qualité.
Disquette ACE pour ST et Amiga.
J.Y.T

PHM PEGASUS

Le cheval ailé

Chevauchant votre vedette ailée, vous irez de mer en mer vous battre pour la bonne cause. Ici ce sont des terroristes qu'il faut empêcher de fuir, là un convoi à escorter pour éviter les attaques d'un tyran fou voulant plonger les caraïbes dans le marasme de la guerre. Et dans tous les cas vous pourrez compter sur votre matériel. PHM Pégasus est une vedette rapide sur hydrofoil. Elle peut monter à 30 nœuds, soit environ 100 km/h. Si je vous dis qu'elle peut être armée de missiles exocet, qui ont fait leur preuve dans la guerre des Malouines (demandez donc aux Anglais ce qu'ils en pensent) ou de harpons (leur équivalent américain), vous ne résisterez pas à l'envie de faire un carton. Surtout qu'un canon est là spécialement pour éviter que l'on s'ennuie trop. Cependant on ne peut quand même pas parler de simulation. En effet, le graphisme manque un peu de réalisme, cela n'aurait pas été trop gênant s'il avait été stylisé, mais les navires ressemblent vraiment aux énormes bateaux en plastique qui font le

Photo CPC ▲

bonheur des enfants sur les plages. Par contre, on doit reconnaître que le mouvement du bateau est assez bien rendu ainsi qu'une certaine impression de vitesse.
Un jeu somme toute assez quelconque et qui malheureusement déçoit.
Disquette Electronic Arts pour CPC, disponible également sur PC.

ZYNAPS

Captain Zynaps au rabais

Et si on parlait d'autre chose ? Je laisse le sujet à votre choix : la politique extérieure de l'Italie dans les années 50, le retour de Danièle Gilbert à la télé, l'influence de

Photo ST ▲

la choucroute dans la culture serbo-croate, les chances de Platini pour le prochain Roland Garros, bref, ce que vous voulez, du moment qu'on ne parle pas de Zynaps, le petit dernier de chez Hewson...

Comment ça, je suis payé pour vous dire ce que je pense des jeux ? Et bien non ! A partir de dorénavant et jusqu'à désormais, j'entame une grève illimitée du joystick !

Non, n'insistez pas, c'est fini. Et puis d'abord, qu'est-ce que je pourrais bien vous dire sur un soft pareil ? Qu'il est relativement bien réalisé ? C'est vrai, c'est vrai. Le scrolling horizontal est de bonne qualité et c'est vrai qu'on n'a pas trop l'habitude d'en voir de pareils sur ST. Le graphisme est également plutôt réussi dans le genre méchants aliens, couloirs alambiqués, etc.

En fait, le problème du soft est double. D'abord, son manque total d'originalité. Le

Photo ST ▲

bas de l'écran ressemble à Captain Blood. Remarquez, on s'en fout, c'est un décor. Mais le jeu en lui-même est une repompe totale de Salamander, Nemesis et autre jeux de tir à scrolling-horizontal avec vagues d'ennemis et bonus. D'ailleurs, ça me fait toujours rire de voir les éditeurs gueuler contre les pirates quand ils s'amusent, eux aussi, à pomper sans vergogne le travail de leurs concurrents. Mais si le résultat est à la hauteur, on peut toujours voir. Mais là, non. C'est insupportablement ennuyeux. Tout le plaisir du jeu qu'on trouvait à loisir dans Nemesis est absent ici. Dans Nemesis, on rejoue inlassablement pour essayer de progresser un peu plus. Dans Zynaps, on bâille, on s'emmerde, on peste contre la gestion ultra-lente du joystick, etc.

Voilà pourquoi je me suis en grève. J'étais sûr que vous comprendriez et que vous soutiendriez mon juste combat. Joysticks de tous les pays, unissez-vous : ce soft, CGT l'argent par la fenêtre.

Disquette Hewson pour ST, adaptation prévue pour Amiga.

O.F.

SHACKLED

Aux fers !

Enchaînés dans les prisons d'un donjon, vos amis (sic) attendent l'intervention du GIGN local (vous) qui les délivrera d'un destin supposé terrifiant. La tradition des jeu d'arcade-aventure est respectée. Il faut tuer les gardiens en évitant un contact coûteux en points de vie, puis ouvrir les portes des cellules. Pour vous aider, des objets et bonus divers traînent un peu partout clés, points de vie, déplacement rapides...etc.

Une fois libérés, ces bons amis vous offrent de nouvelles armes et vous suivent en canardant les ennemis. Et après ? Après, il ne reste plus qu'à trouver la sortie et passer rapidement à l'étage suivant sinon un truc vert arrive et suce votre énergie. Je me demande bien qui aura le courage de traverser les 112 niveaux promis car la réalisation n'est pas terrible. Dessins à la truelle, scrollings saccadés et musique résiduelle, Shackled fleure bon le travail à la chaîne.

Bref, de la m...édiocrité.

Disquette US Gold pour ST, existe aussi pour CPC.

J.Y.T.

Photo ST ▼

DREAM WARRIOR

Le guerrier de mes rêves !

Un jeu d'arcade, vous savez ce que c'est ? C'est un jeu dans lequel on n'a pas besoin de savoir ce que l'on fait du moment que l'on peut faire "tchac-tchac-poum-poum" avec un laser ! Dream Warrior est un jeu d'arcade et l'on sent que les programmeurs se sont fendus pour trouver un scénario original. Le résultat est assez marrant : le démon des rêves a fait prisonnier trois membres de votre gouvernement et possède ainsi les informations nécessaires à la réalisation de ses noirs desseins. Et c'est là que vous rentrez en jeu, puisque vous êtes le guerrier des

Photo C64 ▲

rêves et que vous devez libérer les trois rêveurs sans vous réveiller vous-même, ce qui voudrait dire que vous êtes mort dans ces rêves. Dur, dur hein ? Voyons le jeu : vous évoluez au milieu d'un essaim de monstres. Alors on flingue dans tous les sens, cela permet de récupérer des sortes de boules qui octroient soit du sommeil, soit de l'énergie, soit des cartes pour utiliser les ascenseurs (on ne peut en posséder qu'une à la fois). D'autres boules permettent de reconstituer le visage de votre dormeur (c'est là l'un des côtés originals du jeu). Sur l'écran, l'action se résume à tirer sur tout ce qui bouge, le personnage peut se déplacer dans un scrolling latéral. La réalisation de l'ensemble est très honnête mais, malgré un scénario plus original qu'a l'habitude, Dream Warrior ne restera pas dans les annales.

Disquette US GOLD pour CPC et C64, adaptation prévue sur ST.

UN CHALLENGE DE HAUT NIVEAU

Du fait de son ouverture sur les marchés extérieurs et de son expansion internationale, **UBI SOFT** recherche :

- DES PROGRAMMEURS EXCEPTIONNELS en C, Assembleur et Turbo Pascal

- ayant déja réalisé leur programme et voulant être édités ;
- pouvant assurer la conversion de logiciels sur différents formats ;
- voulant voir leur programme distribué dans tous les pays du monde.

- DES GRAPHISTES DE TALENT

- qui pensent pouvoir égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Iron Lord ou Rocket Ranger ;
- qui ont une imagination débordante.

- DES MUSICIENS DE GÉNIE

- qui ont envie de mettre leur talent au service de la création ;
- pour qui la musique sur micro-ordinateur n'a plus de secret.

VOUS TRAVAILLEZ

sur M.S.X., M.S.X. II,
et vous êtes passionnés par ces machines
ou vous connaissez le Macintosh, Apple II, Apple II GS, Amstrad, PC, Commodore 64, ST, Amiga, Nintendo, Spectrum.

Un futur plein d'avenir peut s'ouvrir à vous.
Aujourd'hui, téléphonez ou écrivez à **UBI SOFT.**
Demain vous serez peut-être choisis pour faire partie d'une équipe de gagnants.

MICRONEWS

NOM..... Prénom .....
Adresse .....
.....
..... Tél. .....

Langage ..... Machine .....

A retourner à **UBI SOFT** / Christine QUÉMARD
1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX - Tél. (1) 48 98 99 00

WORLD TOUR GOLF

Dix huit trous de malheur

Le golf est un sport de riches. Ça tombe bien, World Tour Golf est un jeu de cons. Je ne comprends pas comment une boîte comme Electronic Arts qui, dans le passé, nous a donné des choses aussi belles que Interceptor (sur Amiga) ou Powerdrome (sur ST), peut aujourd'hui nous proposer une pareille horreur. Je précise d'ailleurs en passant que c'est une adaptation d'un jeu PC : on comprend tout de suite mieux...

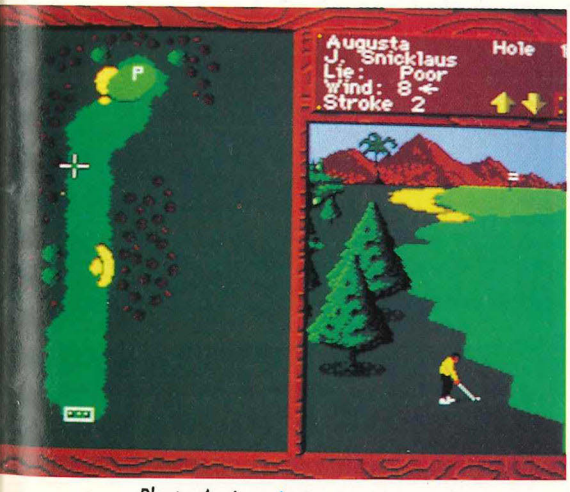


Photo Amiga ▲

Pourtant, ils avaient fait un effort. Par exemple, ils ont mis de la couleur. Ils ont aussi fait une gestion du jeu à la souris. Le problème, c'est qu'ils se sont arrêtés là. Seule option vraiment intéressante, la possibilité d'affronter des golfeurs célèbres sur des parcours connus. Mais c'est lent, terne, injouable, inanimé. Les commandes ne répondent pas ou alors c'est juste au moment ou j'avais le dos tourné. Très franchement, j'ai rarement vu un soft aussi raté sur Amiga. Pour tout vous dire, Leader Board version CPC est dix fois plus réussi. Je pense même que pour le rater à ce point-là, les programmeurs de Electronic Arts ont dû faire un effort tout particulier. Un des plus beaux plantages de l'année...

Disquette Electronic Arts pour Amiga, existe aussi sur PC et C64.

O.F.

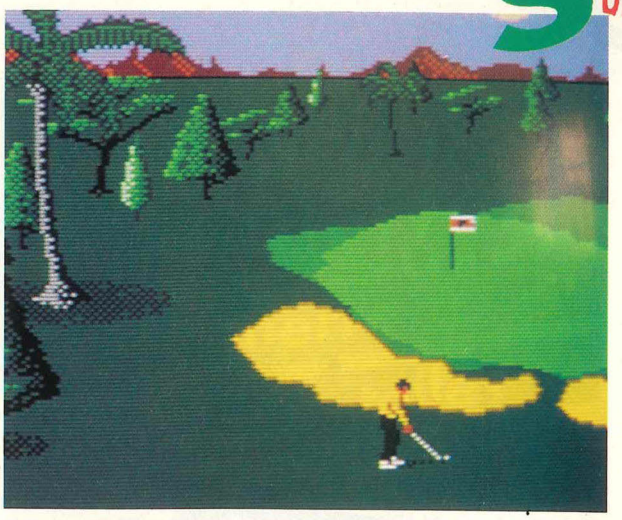


Photo Amiga ▲

QUESTRON II

Hommage ou désert ?

Souvenez-vous : lors du premier volume de Questron, le magicien Mesron vous a fourni une aide précieuse pour défaire le sombre Mantor en lui volant le grand livre de la magie. Hélas, vous vous êtes très rapidement aperçu qu'il était impossible de combattre le pouvoir du grimoire, ce dernier étant indestructible. Questron II vous propose donc d'aller sur la planète Landor et de remonter dans le temps, vers la lointaine époque où le royaume vivait dans une relative quiétude, avant que les six sorciers ne s'attèlent à la rédaction du livre. Le décor ayant été posé, je

pris une longue inspiration et cependant que les derniers lambeaux de brume s'effilochaient dans le ciel de Landor, je redescendis sur terre, passant sans complexe du jeu de rôles médiévalo-fantastique à l'univers encore plus impitoyable des tests de logiciels. Ce qui frappe le plus, au premier abord, est l'impression de déjà-vu se dégageant de l'ensemble : on dirait Ultima. Vous me direz qu'il est naturel qu'un JdR fasse penser au logiciel le plus connu du genre et qu'un inconditionnel comme moi pour-

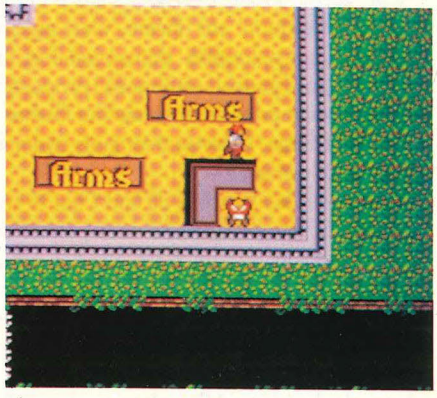


Photo Amiga ▲

rait faire l'effort de s'accommoder de la ressemblance et parler d'hommage. Seulement voilà : en dépit de graphismes à peine plus propres que ceux de son illustre ancêtre (et de toute façon bien en dessous de Phantasy I), Questron II n'apporte rien de plus. Pire, les combats, qui ne mettent en oeuvre aucune forme de stratégie, ont lieu sur la carte des déplacements et le joueur ne peut diriger qu'un seul personnage. Ah oui, encore une chose : le système de protection de type "question-réponse" oblige sans cesse à relire la documentation et la version ST perd son temps en accès disque. Je ne connais rien de plus efficace pour casser une ambiance.

Disquette SSI pour Amiga, Atari ST, C64 et PC/Compatibles.

C.B.

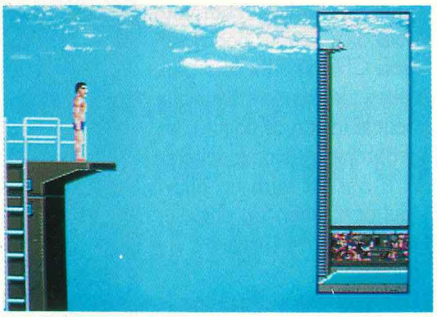
SUMMER OLYMPIAD

Chaussez vos joysticks à crampons

Un doneur sachant doner doit savoir doner sans son maitre. Autrement dit, copier un soft, c'est bien, mais le devancer en lui piquant son thème, c'est encore mieux. On applaudira donc bien fort les anglais de Tynesoft qui nous proposent aujourd'hui le premier clone de The Games : Summer Edition, deux ou trois mois avant la sortie de ce dernier.

Comme tous les logiciels de sport qui se respectent, Summer Olympiad vous permet de jouer à plusieurs, ici jusqu'à six. Attention, on ne joue pas à six simultanément, mais les uns après les autres. Dommage. Par contre, la sélection du pays du joueur est superbe, au milieu des drapeaux qui flottent au vent...

Assez rigolé, jouons ! Cinq épreuves vous sont offertes. Avec la logique qui nous caractérise et qui a fait toute la gloire de Micro News, commencons par la première, l'épreuve de tir aux pigeons d'argile (skeet). La réalisation est étonnante : graphismes somptueux, originalité, animation classe, bref, tout est parfait. Sûrement une des épreuves les plus réussies. Ensuite, le triple saut est un peu plus décevant. L'animation notamment, qui est assez quelconque. Passons à l'escrime. Les sprites sont superbes et disposent d'une taille respectables : presque le quart de l'écran ! L'animation est également excellente. Seul problème, on ne dispose que de trois mouvements différents et beaucoup d'assauts se jouent plus au hasard qu'autre chose.



On arrive au plongeon, lui aussi génial : graphisme et animation à se taper, de joie, la tête contre les murs ! Dommage seulement que l'intérêt du saut de l'ange version micro ne soit pas encore prouvée. Je regrette aussi beaucoup que le héros ne vienne pas s'écraser au fond de la piscine quand il rate son entrée dans l'eau. Dernier concours, le 110 m. haies, vu de derrière : un mode original mais qui rend le saut des haies relativement aléatoire. Mais la course est parfaite ! C'est un sommet des jeux de sport sur micro. Les coureurs répondent au doigt et à l'œil, l'ensemble se passe à toute vitesse, bref, c'est du top-niveau. Seul reproche, dans cette dernière épreuve le joystick est lourdement mis à contribution et on en ressort aussi fatigué que d'un vrai 110 m. haies.

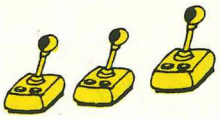
Au total, un ensemble vraiment réussi qui viendra prendre la succession d'Arena (de Psygnosis) dans le cœur des afficionados de sport sur ST. Même si tout n'est pas parfait (certaines épreuves sont uniquement construites sur la vitesse et la résistance dans le mouvement du joystick), c'est vraiment un logiciel superbe qui nous permettra d'attendre avec plaisir The Games : Summer Edition d'Epyx.

Disquette Tynesoft pour ST, adaptation prévue sur Amiga

O.F.

▼ *Photo ST*

CHUBBY CHRISTLE



Spécial rétro

Je hais ces gens-là. Sérieusement, je les déteste, je les maudis. Comment peut-on s'appeler Grand Slam Entertainment ? Franchement, ça ne fait pas sérieux, c'est comme s'ils étaient persans... Je n'ose même pas imaginer ce que ça donnerait si nous bossions à la radio : "Voici le nouveau soft de Grand Trac Entermachin"... Accessoirement, je n'ai pas de sympathie pour les gens de trucbidule parce, dans le passé, leurs productions

Photo ST ▲

ont trop souvent frisé la nullité absolue avec une constance irréprochable dans la médiocrité, à l'unique exception de The Hunt for the Red October.

Mais Chubby Christle m'a rappelé une jeunesse fort éloignée : au moins quatre, heu non, cinq ans, vous vous rendez compte ? Ça peut vous paraître dur à imaginer si vous n'avez connu que la trilogie infernale Atari-Amstrad-Commodore, mais à cette époque il y avait encore une dizaine de micros différents.

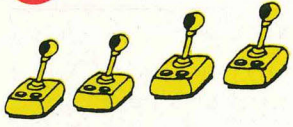
Mais des bons softs, y'en avait pas des kilos. Un des plus grands succès de cette préhistoire fut le duo infernal Manic Miner-Jet Set Willy (sur Vic 20, C64, Spectrum et même CPC, alors à ses débuts). Ce sont deux jeux de plates-formes : vous dirigez un petit personnage dans un vaste univers (mine ou chateau), où il doit récupérer différents objets en sautant d'étage en étage. Tout cela serait trop simple s'il ne devait également combattre un nombre de monstres dépassant largement la dose prescrite. Tout le monde trouvait ça génial et restait rivé des heures devant son moniteur à essayer de passer ce %*£§&$ de monstre qui bloquait l'accès à l'étage supérieur.

Chubby Christle reprend exactement le même principe mais y ajoute les capacités de nos ST-Amiga (rayez la mention inutile) chéris. C'est donc haut en couleurs, encore plus riche que les précédents, et toujours aussi passionnant à jouer. Essayez trois minutes et vous verrez que vous risquez d'y passer la nuit... En plus, il y a pas mal d'humour et des situations gentiment loufoques. Ce n'est pas moi qui vais m'en plaindre. Dommage seulement que l'animation soit parfois saccadée voire carrément nulle lors de certains passages. Un grand classique, qui n'a finalement pris qu'une ride ou deux...

Disquette Grand Slam Entertainment pour ST et Amiga.

O.F.

GUNSHIP



Un supercopter est né

Non ceci n'est pas un simulateur d'hélicoptère, mais LE simulateur d'hélicoptère. Bien qu'existant déjà en version Atari nous n'avons pu résister à la tentation de vous parler de la version CPC qui est une petite merveille. Dès l'entrée en matière, une notice aussi riche que longue vous donne tous les renseignements à connaître pour piloter cet engin de mort qu'est l'Apache.

▲ *Photo CPC*

Ce baroudeur du ciel vous séduira rapidement par sa maniabilité et ses prouesses. Dès la première mission qui, je vous rassure tout de suite, est absolument sans danger, vous avez un sentiment de puissance qui, s'il persiste, est signe avant-coureur d'un crash assuré. En effet, lors de la mission d'entraînement, les ennemis tirent des munitions à blanc mais, dès que vous choisissez une autre mission, c'est une autre paire de manche (à balai). Il faut rapidement apprendre à se servir des différentes commandes ainsi que des brouilleurs de radar, ou bien se résoudre à apprendre dans le manuel la technique dite du vol de fuite. De plus, le nombre d'options permet de rendre le jeu de plus en plus difficile, tout en gardant une progression continue. Au commencement, on ne prend que l'option vol dit réaliste, en gardant un atterrissage simplifié ainsi que des ennemis de faible force. Par la suite, il est possible de demander des missions de plus en plus diurnes avec des ennemis aguerris, des conditions météorologiques réelles, etc. Il est même possible de choisir des conditions faciles pour le vol, ce qui fait que ce logiciel peut aussi bien amuser les débutants que les pilotes chevronnés. Un jeu à ne pas manquer.

Disquette Microprose pour CPC, disponible également sur C64, PC et ST.

SKYFOX 2

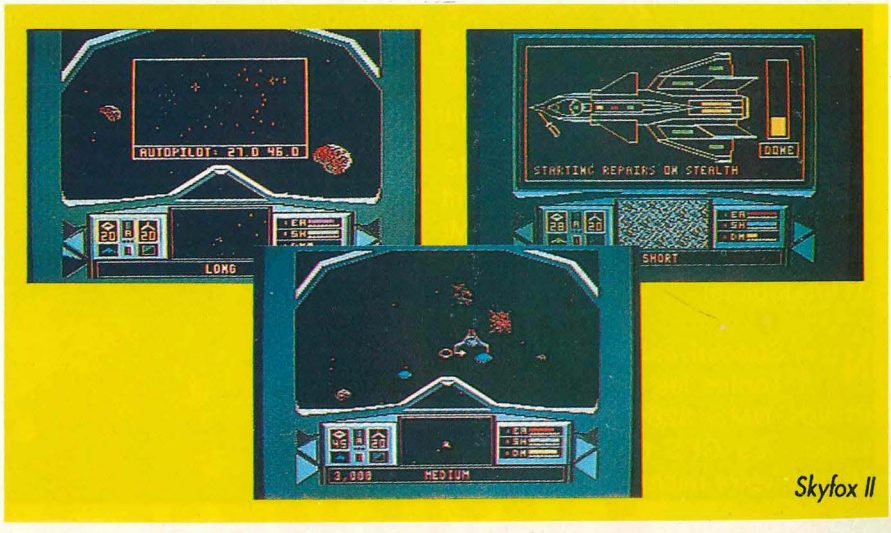
Guerre des étoiles

Souvenirs : en 83, sur l'Atari 400 (16 K de Ram...), sortait un jeu de combats spatiaux fabuleux, Star Raiders. Eh bien, Skyfox 2, c'est le même, multiplié par 1000 ! Car vous travaillez à l'échelle d'une galaxie, dans un croiseur hyper-performant : tir de photons, identificateur de cible, avertisseur d'approche, pilotage automatique, indicateur de portée, boucliers, énergie, barrages de mines, quel tableau de bord ! A côté de tout cela, l'espace est tel que vous pouvez l'imaginer, bourré de bases et de planètes, amies et ennemies, où l'on peut se reposer et faire des réparations, ou que l'on doit attaquer et détruire. Une troisième force mettra votre tact à l'épreuve, un "tiers-monde" neutre dans tout conflit, à ne pas attaquer par erreur...

Sept missions très différentes vous attendent (choix en début de jeu). Il faut savoir piloter, et surtout intervenir au bon moment, au bon endroit. Le graphisme est irréprochable, de la S-F pure et dure, les bruitages sont corrects. Hélas, pas d'option de sauvegarde du jeu : les missions sont pourtant parfois très longues, et on aimerait conserver son vaisseau d'une mission sur l'autre, bref, vivre une vraie saga. Mais ce sont des détails : ce Skyfox 2 est vraiment formidable !

Disquette 5"1/4 et 3"1/2 Electronic Arts pour compatibles PC CGA/EGA.

J.M.M.



Skyfox II

HIGH EPIDEMY

Peur sur la ville

Et hop, encore un bon jeu de FIL ! Depuis deux mois, il est indéniable que les choses ont beaucoup bougé chez cet éditeur. Enfin, ce coup-ci, c'est quand même pas le jeu du siècle, ne rêvons pas... Non simplement un soft super mignon, qui exploite bien les capacités du CPC et qui plaira aux jeunes. C'est déjà ça...

Ceux d'entre vous qui aiment les jeux sympas, mais de fonctionnement facile, seront ravis. Ici, pas de règles très compliquées, pas de commandes spécialement tarabiscotées à se rappeler, tout baigne dans l'huile.

Vous devez endiguer une épidémie à Paris, New-York ou Pékin, chaque ville correspondant à un niveau de difficulté. En fait, la seule différence semble être la vitesse, de plus en plus élevée à mesure que l'on s'éloigne. Le but du jeu est on ne peut plus simple : vous vous baladez dans la rue de la ville choisie armé d'un pisto-seringue (!!!). Lorsque vous croisez des gens atteints de la maladie, vous tirez un coup dessus pour les guérir. S'ils sont un peu malades (ils sont verts), un coup suffit. Si la maladie les a gravement atteint, ils deviennent monstrueux (au sens propre) et il faut alors leur tirer deux fois dessus.

Les graphismes sont vraiment mignons, bien en rapport avec les pays visités et de très bon niveau sur CPC. L'animation est rapide et le jeu, bien que très simple, est très attachant. D'un très bon niveau technique, il séduit aussi par la qualité de ses graphismes et son humour. Pour tout dire, il a conquis une bonne partie de la rédaction. Un jeu sympa, qui laisse bien augurer des prochains jeux de FIL sur CPC.

Disquette FIL pour CPC **O.F.**

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

VOUS SERONT ENVOYÉS DÈS RÉCEPTION DE VOTRE CHÈQUE A L'ORDRE DE MICRO NEWS

MICRO NEWS 20, PASSAGE DE LA BONNE GRAINE 75011 PARIS

Chaque numéro 19 F port gratuit

N°6 L'archimèdes, le 32 bits familial - Apple sur le front russe - MSX porno - ST hanté-IBM/SEGA/Amiga - Le spectre d'Hebdogiciel.

N°7 Spécial cahier technique - Toutes les nouveautés 88 - Philips NMS 8280, la puissance vidéo - Le CES de Las Vegas - Montez votre micro-serveur.

N°8 Dossier piratage - Interview Jane Birkin - L'image numérique - Micro-serveurs - Top secret - Des jeux, des jeux, des jeux...

N°9 Le piratage - Le sida informatique - Portables Amstrad - Tests de jeux - Bidouille sur MSX - Assembleur - Livres, BD micro...

N°10 Dossier : les femmes et la micro - P.A.O. : faisons le point - Des pages de bandes dessinées - Spécial consoles : SEGA, Nintendo et NEC - Top secret - Docteur Amiga et Professeur ST - Plus de 70 jeux testés !...

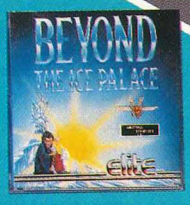
N°11 Dossier Atari - Top Secret - Insert coin - 100 nouveautés Amiga ! - Prof ST - Assembleur - Des pages et des pages de jeux.

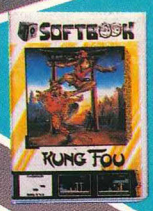
N°12 L'Amiga à nu - Spécial vacances - Jeu Micro Pursuit - Carali en folie - Sondage - Docteur Amiga - 200 nouveautés Atari ! - Capitaine Pixel - Samourai micro...

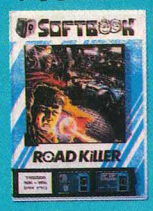
N°13 Dossier "le sport et la micro" - Insert Coin - 9 pages de Top Secret - Résultats du sondage - Barbarian 2, Powerdrome, The Kristal - 12 pages de news.

les meilleurs logiciels sont à Conforama

KUNG FOU •
ROAD KILLER •
JUNGLE HERO •
POUR 20 MILLIONS DE DOLLARS •







- TETRIS
- THUNDER CATS
- BEYONG THE ICE PALACE
- BUGGY BOY
- BATTLE SHIPS

THOMSON CASS. + DISQ.

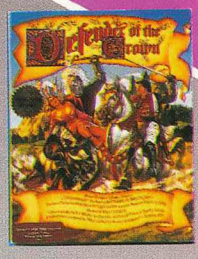
AMSTRAD CASS. + DISQ.
COMMODORE CASS.
SPECTRUM CASS.

PACK 4 JEUX
En cassette
149F
En disquette
199F

PACK 5 JEUX
En cassette
99F
En disquette
149F

DEFENDER • OF THE CROWN
THE THREE STOOGES •
THE CHESSMASTER 2000 •

AMIGA DISQ.
PC DISQ.



PACK 3 JEUX
En disquette
299F
5,25 ou 3,5 pouces

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES DANS TOUS LES MAGASINS

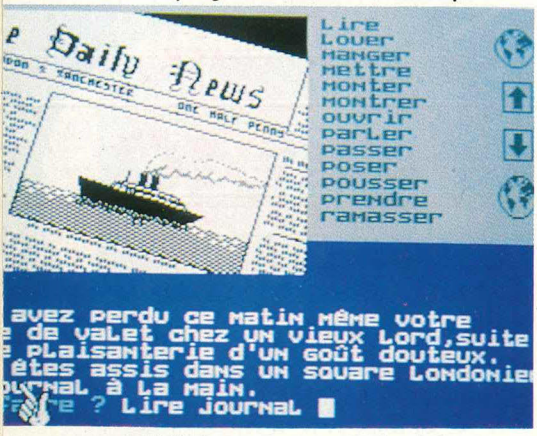
PRIX VALABLES JUSQU'AU 30 OCT. 1988

PERSONAL CONTACT 2112

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS

Le quotidien le plus long à lire

Ça c'est la tuile. Je ne peux décemment pas vous raconter ce qui ce passe dans ce soft, le vieux julot fait ça bien mieux que moi. Mais je peux par contre vous expliquer comment vous allez pouvoir partager pour de vrai (ou presque) les merveilleuses aventures de Phileas Fog, le célèbre et original anglais. D'abord, il vous faut le programme. Ça ne devrait pas être



trop difficile à trouver vu que c'est français et que c'est édité par F.I.L. Ceux qui font la grimace feraient bien d'attendre un peu. Autre avantage d'un éditeur français, c'est la notice rédigée dans la première langue apprise a l'école. J'ai tout compris du premier coup : nous sommes en 1872, je suis Passe-partout, le domestique (non syndiqué) de Mr Philéas. Or ce monsieur à fait un pari à la c... Le tour du monde en 80 jours (qui l'eut cru). Ensuite, c'est comme dans le roman de Jules Verne sauf que c'est moi qui décide si on traverse la rivière à dos de crocodile ou si on survole la montagne en autruche.

L'ensemble est plutôt bien réalisé et on utilise à la fois le joystick et le clavier. La partie supérieure gauche de l'écran illustre l'action, la partie droite affiche une longue liste de commandes que l'on sélectionne au joystick. La partie basse de l'écran sert à l'affichage de la description. Or, tous les mots qui apparaissent dans la description sont aussi sélectionnables au joystick. Une bonne idée qui va satisfaire les allergiques du clavier. Le scénario a déjà fait ses preuve et comme le jeu n'est pas trop compliqué, ce logiciel plaira certainement aux plus jeunes aussi bien qu'aux amateurs de Jules Verne. Dépêchez-vous, il ne vous reste déja plus que 79 jours.

Diquette F.I.L pour CBM 64. Aucune adaptation prévue pour le moment.

M.S.

HOPPING' MAD

Il fait des bonds !

Les éditeurs s'amusent à lâcher sur le marché, de temps à autre, des jeux tellement simplistes que l'on se demande s'ils n'essayent pas de nous refiler le stock de logiciels de "La belle au bois dormant" ou "d'Ibernatus". Certes, personne ne rechigne devant l'éventualité de faire une partie de Pac Man, nous sommes d'accord. Que ces mêmes éditeurs transfèrent des jeux d'une machine à l'autre, histoire de gagner un peu de temps, ne nous pose non plus aucun problème particulier. Du reste, ça tombe plutôt bien puisqu'ils ne nous demandent pas notre avis. Seulement, il y a des fois où ça coince un peu. Par exemple, lorsque Hopping Mad, sur Amstrad, affiche sans vergogne un graphisme typique au Spectrum sans qu'aucune modification apparente n'ait été faite, à part l'adjonction de musique. Du coup, on se retrouve dans un paysage censé représenter une forêt. Je dis "censé". Dans cette forêt évolue une bondissante chenille constituée de ballons.

Photo Amstrad CPC ▲

Le joystick ou les touches du clavier permettent de faire avancer la chenille plus ou moins vite et de contrôler l'amplitude de chaque rebond.

Comme de bien entendu, le parcours est encombré d'une foule d'objets contondants (hérissons, cactus, bestioles griffues, etc.). Vous l'aurez compris, le but du jeu est de les éviter. Pas de quoi sauter en l'air...

Disquette Elite pour Amstrad CPC, Commodore 64 et Spectrum.

C.B.

POW

Blam ! Poum ! Ratatatata !

On dira ce qu'on voudra, mais Dieu que la guerre est jolie... sur micro ! Par exemple, Pow, jeu d'arcade cent pour cent guerrier, va vous emmener dans une foule de paysages bénéficiants de graphismes aussi bien lèchés que, heu, qu'un esquimau. Commencez par choisir le type d'interface utilisée pour descendre tous ces sales rouges, jaunes, verts (rayez la mention inutile). Au choix, souris ou pistolet Lightphaser de Actionware. (Non importé pour le moment). Ensuite, à vous de voir si vous préférez jouer seul, à deux séparés ou plus fort en duo, avec deux pistolets. Une fois choisi l'un des trois niveaux de jeu et un peu trop long-

temps plus tard à mon goût, l'Amiga affiche une vue panoramique du champ de bataille où sont incrit les noms des objectifs à atteindre (radio, jungle, munitions, ponts, etc.). A noter que cette "carte" est animée : on y voit un avion parachuter un commando au dessus de la jungle. Ce commando, c'est vous ! Les animations des "missions" sont plutôt bien faites et les bruitages digitalisés réalistes en diable. Les différentes actions, bien que classiques, comportent tout ce qu'il faut pour combler les maniaques de la "guéguerre" en pantoufle (Weston, espadrilles, Doc Marteen's, Dexter, 'tiags, nous ne sommes pas sectaires). De plus, le combat se passant dans un vertigineux - mais doux scrolling -, le joueur voit du pays et bien entendu, les ennemis pleuvent de toute part : chars, hélicoptères, soldats, parachutistes. A l'attaque !

Disquette Actionware pour Amiga.

C.B.

BANK BUSTER

Le casse du siècle

Hum ! Je rêve ou cette chose qui vient d'atterrir sur mon bureau (qui ne lui avait pourtant rien fait) est un casse-briques. Aïe ! Ils sont fous, chez Eurosoft ! Ils ne savent pas qu'on en a marre, des casse-briques ! Je ne veux plus voir ces sempiternelles rangées de briques bien alignées, avec des bonus ici ou des pièges là ! Faites preuve d'un peu d'originalité, que diable !

"Damned", me souffla alors Jean-Marc, notre maquettiste et grand spécialiste ès casse-briques. "Bank Buster est bien un casse-briques, mais pas n'importe quel casse-briques ! Ici, il y a même un scénario, c'est pour dire !".

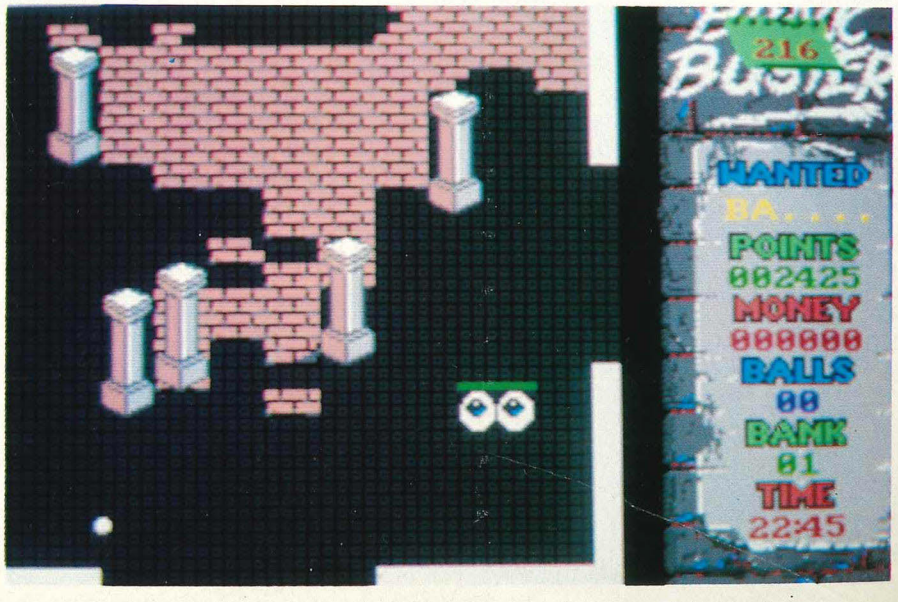
Vous êtes un cambrioleur et vous décidez d'aller casser la banque du coin. La présentation marrante met bien dans l'ambiance. Ensuite, pièce par pièce, vous progressez dans la banque tout en dirigeant la raquette et en cassant les briques qui vous empêchent d'accéder au coffre-fort, aux clés, etc. Attention à ne pas déclencher le signal d'alarme où vous verriez accourir un robot tout ce qu'il y a de plus désobligeant. Bank Buster est un jeu crispant : le genre de disquette que l'on jette par la fenêtre tellement on a envie de passer au tableau suivant. C'est l'enfer. Par exemple, toutes les pièces communiquent entre-elles. Du coup, si vous laissez échapper la balle, vous ne mourrez pas mais vous devez repartir trois, quatre, cinq étages plus bas. C'est diabolique et, croyez-moi, il y a pas mal d'autres trouvailles du même style qui rendent le soft particulièrement attachant. Dernier point intéressant à souligner, toutes les versions sont d'excellentes qualités, que ce soit sur ST, Amiga ou MSX. Un soft de qualité et bien réalisé. Bon, je vous laisse, je n'ai pas encore réussi à percer ce sacré coffre et je craaaaque !

Photo Amiga ▲

Disquette Eurosoft pour ST, Amiga, MSX 2 et Compatibles PC.

O.F.

Photo Amiga ▼



LES ADAPTATIONS

NIGHT RAIDER SUR PC

On s'attendait à une merveille avec une si belle boîte et un logiciel supportant les joysticks IBM, les modes CGA et EGA... Il faut dire que les autres versions n'étaient pas vraiment extraordinaires, mais là ça frôle la catastrophe : une lenteur qui ferait pâlir n'importe quel interpréteur Basic, des effets sonores dignes du synthé du ZX81 (si il y en a un) et pour couronner le tout, une magnifique documentation en anglais. J'exagère à peine. Seul point fort : les dessins de présentation. On ne peut pas tout avoir.

Disquette Gremlin

BUGGY BOY SUR SPECTRUM

Une adaptation courageuse, car les possesseurs actifs de Spectrum se font rares ! Mais on est étonné devant une franche réussite graphique et une parfaite vitesse d'animation : le jeu original n'est pas dénaturé. Rappelons que vous pilotez une sorte de Buggy dans une succession de paysages abstraits, que vous franchissez régulièrement des contrôles-temps, et que le sommet de l'art consiste à ramasser des drapeaux dans le bon ordre pour se faire du bonus. Des rampes astucieusement disposées permettent de faire des bons et d'éviter des obstacles, murs, arbres, etc. Very funny.

Cassette Elite

THE BARD'S TALE SUR CPC

Youpi ! L'un des plus célèbre (à juste titre) jeu de rôles sur micro est enfin disponible. Si la perspective de côtoyer seize labyrinthes, 85 sorts et une flopée de monstres assoiffés de sang vous emplit d'aise, pas d'hésitation. L'adaptation est excellente. Pages de présentations ou vues 3D (ville, donjons), les graphismes sont sans reproche et la musique elle aussi est agréable (le barde joue souvent du luth lorqu'il boit). Encore une chose : le manuel est en français. Amateurs de JdR, foncez !

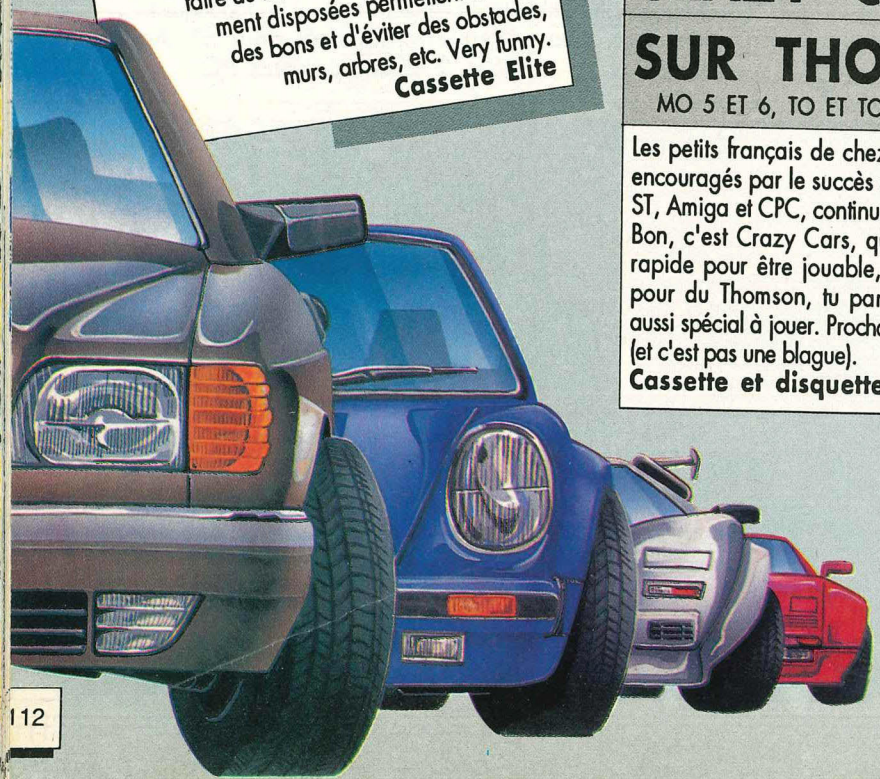
Cassette/disquette Electronic Arts

CRAZY CARS SUR THOMSON

MO 5 ET 6, TO ET TOUTE LA CLIQUE

Les petits français de chez Titus, sans doute encouragés par le succès de Crazy Cars sur ST, Amiga et CPC, continuent sur leur lancée. Bon, c'est Crazy Cars, quoi : suffisamment rapide pour être jouable, plutôt joli (même pour du Thomson, tu parles) mais toujours aussi spécial à jouer. Prochaine étape : le Mac (et c'est pas une blague).

Cassette et disquette Titus



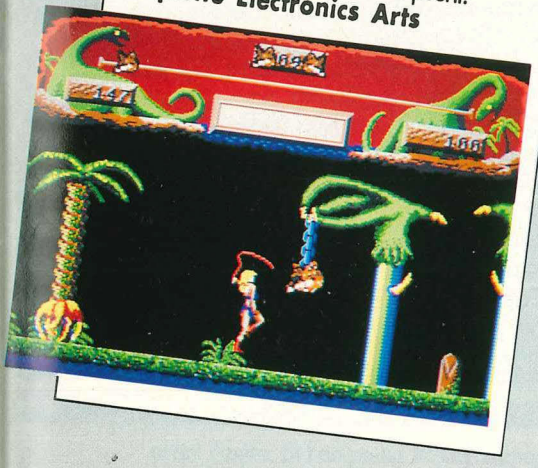
CORRUPTION SUR PC

J'imagine très bien le jeune possesseur de micro-ordinateur venant d'acquérir un jeu comme corruption, et, découvrant le logiciel et sa documentation, maudit le jour ou fut inventé la langue anglaise. Il est dommage que les adaptations, aussi belle soient elles, ne bénéficient pas également d'une modification linguistique dès son arrivée sur le territoire français. Le jeu reste d'excellente qualité, même sur PC, et le mystère s'avère toujours aussi difficile à percer. Le mode EGA contribue à un agréable déroulement du jeu.

Disquettes Rainbird

VIXEN SUR PC

La planète Granath est toujours assiégé par les dinosaures, même sur PC. Mais la déesse Vixen est là pour l'assainir et tenter de rendre à cette terre l'ambiance paradisiaque inspirée par cette charmante blonde (décolorée) au fouet magique !
Quelle histoire !
L'intérêt du jeu est toujours aussi discutable, mais la conception est excellente et le mode EGA y est pour quelque chose. L'animation est aussi bien faite que sur les autres versions, et on se plaira à évoluer à travers grottes et forêts en sautillant et claquant du fouet au rythme d'un scénario un tantinet puéril.
Disquette Electronics Arts



TARGET RENEGADE SUR CPC

Alors là, chapeau. Les p'tits gars de chez Imagine ont fait un excellent boulot sur Target Renegade : y'a vraiment rien à redire. Ah si, peut-être juste un petit reproche : les bruitages sont certes clean, mais pas franchement géniaux. Encore mieux que Renegade tout court, et surtout plus maniable (finies les galères au clavier, merci Imagine).
Disquette Imagine.

ARMY MOVES SUR ST

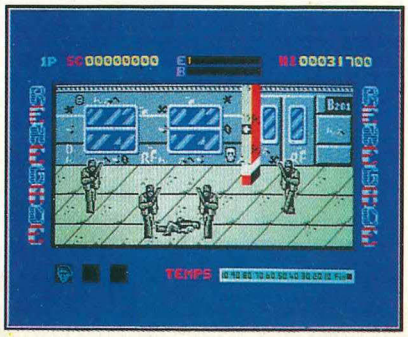
Ah ? C'est du ST que j'ai devant les yeux ? Excusez-moi, j'aurais pas cru. Parce que les graphismes, sans être vraiment moches, ne sont pas terribles. Par contre, la musique de David Whittaker, un remix d'un thème archi-connu, vaut le détour. Message personnel au passage : Mister Hubbard, t'es encore vivant ? Quoi, le jeu ? Ah oui, le jeu : très sympa et assez marrant mais franchement quelconque pour du ST. D'autres questions ?
Disquette Imagine.

PROFESSION DETECTIVE SUR PC

Je cite : "...deux disques avec un nombres impressionnant de graphismes et une gestion par menus déroulants d'une souplesse et d'une rapidité déconcertante". Tels sont les mots que l'on peut lire sur la jaquette. Ce jeu aurait mieux fait de ne jamais voir le jour autre part que sur CPC. Le graphisme, quoique parfois finement réalisé, est en monochrome. Quant aux menus, ils ont parfois du mal à se dérouler. Et ne parlons pas du texte, souvent mal orthographié. C'est effectivement une fidèle adaptation !
Disquette Ubi soft

RENEGADE SUR THOMSON

Scénario catastrophe : dehors en pleine nuit, rues mal fréquentées, fuite dans le métro, et pas de chance, une bande de hooligans en fureur ! Voilà un jeu bien sympathique, avec ses cinq galères brutales dans la ville qui dort...et qui saigne ! Le graphisme n'est pas à la hauteur (presque du Walt Disney) et l'animation est bien gentille. Décevant comme un couscous sans harissa.
Disquette FIL



COBRA SUR THOMSON

Si vous ne connaissez pas Cobra, sachez que c'est le héros d'un dessin animé japonais en cours de diffusion sur Canal Plus et Antenne 2. Un blondinet plutôt barraqué, flanqué d'un éternel cigare éteint au coin de la bouche, et dont le corps est à moitié synthétique. Ce qui lui permet de résister aux coups les plus durs, et surtout de sortir un bras artificiel transformé en canon !
Ses aventures sont d'une rare violence et se situent dans un monde aussi futuriste qu'impitoyable. Il est escorté d'une sculpturale (mais hélas entièrement métallique) femme-robot, Armanoïde.
Le logiciel restitue partiellement la violence glacée des aventures TV de Cobra, sans doute parce que le graphisme vous laisse sur votre faim, surtout si vous êtes un habitué du dessin animé. L'intéressant est que vous guidez simultanément Cobra et Armanoïde, et que vous devez utiliser au mieux les particularités de chacun pour franchir une série d'obstacles, avant d'affronter l'ignoble Salamandar. Mais, finalement, ce logiciel ne diffère en rien de n'importe quel autre jeu d'arcade-aventure, et il manque singulièrement d'invention...
Nous vous conseillerons donc plutôt la série TV, qui est fabuleuse. Et à défaut ce logiciel, si vraiment vous aimez trop Cobra !
Disquette/cassette Loriciels

ALESTE

Un petit bijou

Ras-le-bol des "shoot'em up" à scrolling vertical, avec le vaisseau spatial qui dégomme tout sur son passage ! Et pourtant... une fois de plus me voilà accroc et à cran, la sueur au front, la main moite crispée sur le joystick. Aleste apporte une bouffée d'air frais dans un genre qui commence à sentir le renfermé, vive les courants d'air !

OK, il y a un scrolling, OK il y a des méchants aliens à dégommer... MAIS les schémas d'attaques sont nouveaux et les paysages sont bien détaillés et agréables à l'œil. Il y a six secteurs à traverser et, si vous êtes tué, vous pourrez reprendre au début du secteur où vous étiez (ouf !). Vous pourrez armer votre vaisseau en passant sur les chiffres (de 1 à 8) qui apparaissent lors du scrolling. Au départ, vous avez une mitrailleuse et un tir laser qui tire dans les huit directions. Vous pourrez obtenir ensuite un laser plus large (chiffre n°1), un missile vertical (n°2), un long laser vertical (3), un cercle de protection (4) puis trois cercles qui protègent et tirent en même temps (5), des tirs de mitrailleuse plus larges (6), les mêmes doublés (7) et en dernier (8), vous obtiendrez le super-laser, qui balaie tout l'écran de gauche à droite. La maison est sérieuse, on ne se moque pas du client, ça c'est du laser ! Si vous passez deux fois sur le même nombre, le pouvoir de l'arme acquise est renforcé.

Il faut toujours se méfier lorsqu'on vous fait plein de cadeaux... A peine aviez-vous commencé à vous réjouir sur cette manne inespérée d'armes en tous genres (dommage qu'on ne puisse pas les garder pour d'autres jeux) que vous commencez à déchanter. Les ennemis arrivent en effet de tous les côtés de l'écran, c'est pire qu'une invasion de sauterelles, ça tire de partout et en plus il y a des mines ! Le super-laser devient alors du pain béni et l'on se raccroche à lui comme à l'ultime planche de salut, heureusement qu'il est là ! On comprendra aisément que la récolte des chiffres, au début du périple, ne doit pas être traitée à la légère. Dernière vacherie, dans les niveaux élevés du jeu, les paysages en arrière-plans prennent part à la tuerie : des morceaux vous tombent carrément dessus lorsque vous tirez !

Ce jeu l'emporte sur la plupart des "shoot'em up" similaires, y compris ceux disponibles sur des machines beaucoup plus onéreuses que la console Sega, comme par exemple Xenon sur Amiga. Seuls les MSXiens risquent de trouver des similitudes avec des jeux Konami ou des jeux comme Laydock. Ceci mis à part, Aleste est un petit bijou.

Cartouche Sega

T.T./J.-M.B.

SLALOM

Plein les spatules !

Les pistes de la station de sports d'hiver Nintendo sont très mal entretenues ! Il y a des sapins en plein milieu, des cailloux, des rochers, et les gosses se croient tout permis : ils les traversent en luge et y construisent même des bonshommes de neige ! Et vous pouvez choisir n'importe quelle difficulté de piste (trois au total), c'est la même chose ou presque... Mais il faut foncer. Les skis répondent bien, le crissement est agréable et excitant. Le décor de montagnes, sans être grandiose, est assez évocateur.

Tout pour le chrono : comme dans les simulations de pilotage automobile, il faut faire un temps minimal pour se qualifier pour la prochaine piste. La difficulté augmente par un plus grand nombre d'obstacles et des portes de slalom plus resserrées. Les chutes et les portes ratées font perdre du temps. Et si vous êtes un artiste, vous pouvez augmenter votre score en sautant de temps en temps sur des tremplins et en effectuant quelques figures acrobatiques en l'air.

Un programme réussi sur un thème pourtant rebattu. Le niveau de difficulté est plutôt élevé...

(Cartouche Nintendo).

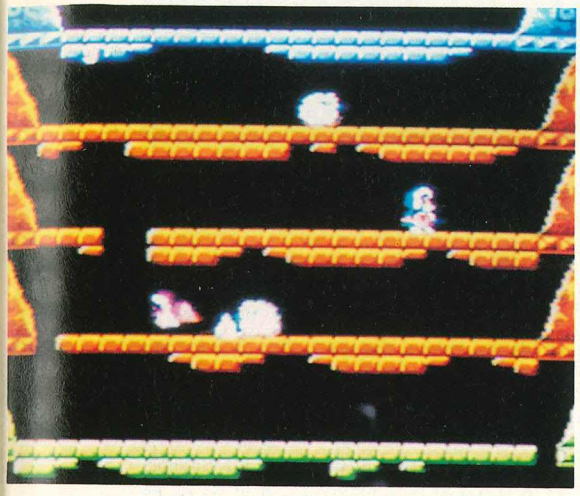
J.M.M.

ICE CLIMBER

Brisez la glace !

Adaptation d'un jeu de café en vogue il y a environ deux ans, Ice Climber vous place au pied d'étranges montagnes de glace. En effet, elles sont divisées en plates-formes successives, formées de blocs de glace. Le personnage saute, et heurte ces blocs avec son maillet, s'ouvrant ainsi une

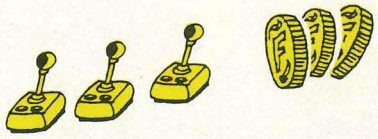
brèche à travers laquelle il peut bondir pour passer à l'étage supérieur. Il doit ainsi escalader toute la montagne.
Bien sûr, il y a des habitants, aigles, ours, et d'autres que je n'ai pas reconnus. Ils patrouillent sur les plates-formes. Certains remettent même en place les blocs de glace détruits ! Tout contact est mortel.
Le jeu serait parfait si on ne trouvait une certaine approximation dans la gestion des sauts entre les blocs de glace. Il arrive souvent que le personnage ne passe pas à l'étage supérieur, bien que le saut soit réussi... Etrange et incompréhensible faiblesse.
Les parties à deux joueurs sont les plus animées, chacun devant atteindre le sommet



avant l'autre. Si l'on prend trop d'avance sur son adversaire, il perd même une vie ! Le plus amusant est encore qu'on peut, en vrai parasite, profiter des brèches creusées par l'autre pour progresser soi-même... Jugement global ? Une cartouche honnête, sans plus.
(Cartouche Nintendo).

J.M.M.

DOUBLE DRAGON



La mégère kidnappée

Capcom est actuellement sur les rangs des adaptations tous azimuts des plus fameux jeux d'arcades. Double Dragon en est un brillant exemple.
Le scénario semble avoir été copié au carbone sur My Hero (un jeu Sega) : votre fiancée a été enlevée par des voyous. Argh ! Vous devez donc émerger de votre torpeur habituelle et parcourir les environs à sa recherche. Quel dommage qu'ils n'aient pas enlevé la belle-mère à la place... mais dans ce cas, il n'y aurait pas de jeu car personne ne bougerait...
On peut jouer seul, ou à deux l'un après l'autre ou l'un contre l'autre, en choisissant son personnage parmi six immondes brutes aux visages patibulaires, le plus horrible s'appelant Abobo ! Il y a quatre missions à accomplir, qui communiquent entre elles par des passages : dans les rues, sur les murs, dans une forêt avec des cavernes, sur une falaise. Si vous avez envie de vous défouler vous allez être servi, vous pourrez sauter, donner des coups de pied, boxer et même illustrer la célèbre devise "Courage, fuyons" en partant en courant. Les ennemis sont nombreux et l'originalité

Double dragon ▼

n'est pas la moindre de leur qualité, jugez plutôt : des sœurs chinoises (pas siamoises) essaieront d'abord de vous fouetter à mort, puis de gros costauds voudront vous dominer, suivis d'anachroniques hippies attardés qui, au lieu de vous envoyer des fleurs, vous agresseront à coups de tonneaux et de couteaux (Times they are a changing...) et enfin ce seront les illuminés étrangleurs de Kali -les célèbres Thugs- qui voudront jouer au base-ball avec votre tête (ils fournissent la batte). Vous pourrez ramasser quelques armes sur vos ennemis au sol, histoire d'avoir du répondant. Il y a un piège : dans certaines scènes le scrolling fait la sieste, et vous ne pourrez sortir du tableau *qu'après* avoir abattu tous vos ennemis. Lorsque vous en serez là, un pouce levé apparaîtra dans la plus pure tradition romaine et vous pourrez circuler, y'aura plus rien à voir.
Le dernier tableau est infernal, tous vos ennemis réapparaissent et pas un répit ne vous sera accordé.

A la fin du jeu, vous pourrez finalement délivrer votre dulcinée. Le véritable dilemne de Double Dragon apparait alors : vous êtes tombé peu à peu sous le charme de l'infâme Abobo et vous hésitez... la brute ou la bru ? Mais Abobo est si musclé, quel homme ! Finalement, le jeu n'a aucune raison d'être...
Cartouche Capcom pour Nintendo, sortira également sur Sega.

T.T./J.-M.B.

THUNDER BLADE

Top-niveau !

Ça y est les mecs, vous allez pouvoir arrêter de mettre toutes ces pièces dans la machine Thunder Blade au coin de la rue, le jeu sort sur Sega et sur la plupart des ordinateurs !
Et en plus, la conversion est réussie ! On s'inquiétait un peu... Comment convertir un tel jeu, en gardant ses superbes graphismes et sa vitesse ? Ils l'ont fait ! Ne nous demandez pas comment, mais ils l'ont fait.

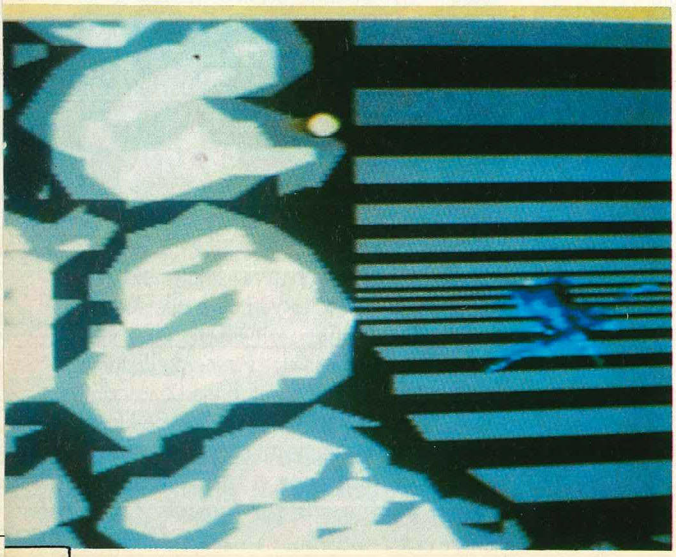
Ze story

Des forces rebelles envahissent votre territoire ; leur plan est de renverser le gouvernement et de le remplacer par un dictateur cruel et corrompu. Vous êtes le meilleur pilote d'hélicoptère, votre nom : Gunship Gladiator. Votre mission est simple, piloter l'hélicoptère Thunderblade dans une bataille à mort. Le jeu se déroule sur quatre tableaux : combat urbain/dans la montagne et le désert/au-dessus d'une rivière/au dessus de raffineries de pétrole. Dans chaque tableau, vous serez confronté à des forces de terre et aériennes, avec scrolling vertical et horizontal. A la fin de chaque tableau, vous devrez affronter une super forteresse.

La présentation est top-niveau, chaque nouveau jeu Sega semble avoir de meilleurs graphismes et être plus agréable à jouer ! Dès l'ouverture, Thunderblade en est un parfait exemple, avec l'hélicoptère qui vole au-dessus de la ville et le titre qui s'inscrit en lettres rouges.

Ze akchion

En pressant le bouton de tir, vous accédez au premier tableau. La première scène est le combat urbain (scrolling vertical) : vous volez comme un dingue au-dessus des toits de la ville. L'ennemi prend la forme d'hélicoptères verts équipés pour le combat dans la jungle ; ils n'ont pas de grandes prétentions, juste un seul et unique souhait : vous descendre en flammes... Vous pouvez ruser et vous faufiler entre eux mais la meilleure défense est simplement de leur en mettre plein la trogne ! Pour vous simplifier la vie, il y a des tanks aux intersections qui vous canardent à coups de roquettes, vous pouvez les éviter ou leur lâcher quelques missiles. C'est pas le moment de s'endormir, l'action est plus qu'intense et vous vous tournerez immanquablement vers le bouton pause de la console, tel un croyant se tournant vers la Mecque, c'est-à-dire avec une grande ferveur. Si vous atteignez la fin de la première partie, vous monterez vers le haut de l'écran pour redescendre entre les bâtiments, des hélicoptères ennemis arrivant alors de partout, sans compter les tanks !



Vient ensuite la super forteresse, un ENORME avion de combat, aux mitrailleuses bien garnies. Il faut l'attaquer en hauteur et essayer de détruire le nez de l'appareil qui contient le poste de contrôle. Le bonus est alors de 400 000 points.

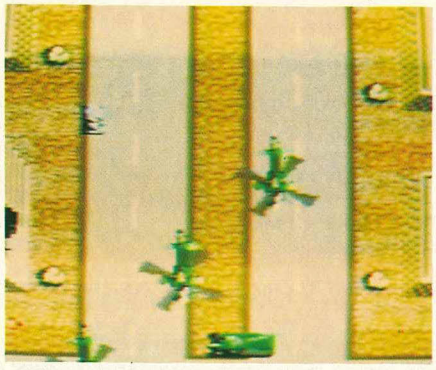
Le second niveau vous permettra de faire une petite ballade au-dessus des belles montagnes dorées made in Sega. Quel calme, quelle plénitude... La nature, y'a que ça de vrai ! Hélas, deux secondes plus tard arrivent les ennemis et le carnage recommence... A la fin de ce parcours, vous descendrez sur une grande plaine bordée d'arbres colorés et... d'avions à dégommer !

Si vous survivez (l'espoir fait vivre...), vous arriverez devant une abrupte falaise. Il y a une petite entrée sur la gauche qui vous permet de vous faufiler, en essayant d'éviter les gros piliers qui sont là pour corser la sauce, déjà fort pimentée... Et pourtant vous survivez... Ouf, on se relâche un peu, histoire de souffler. Niet, verboten ! Y'a plein de tanks qui font rien que vous tirez dessus et, à la sortie, y'a plein d'avions qui font pareil !

Bon, moi j'arrête, sont trop méchants ces asticots-là !

Ça, ce n'était qu'un avant-goût des deux premiers niveaux, il vous faudra acheter le jeu pour voir le reste. Moi je vous quitte, je dois passer chez Sega toucher mon pourcentage sur les ventes de ce jeu immonde dont j'ai ignominieusement accepté de dire du bien. Non, c'est pas vrai. Le Blade est un des jeux les plus rapides sur la planète, les graphismes sont parmi les plus beaux de la console Sega et les versions 16 bits seront certainement superbes. Les sons et effets sonores sont au poil et l'action est plus qu'intense. Nous vous recommandons même l'acquisition de la "Rapid Fire", qui permet d'avoir un tir plus rapide. Dans le cas contraire, nous déclinons toute responsabilité pour les foulures du doigt qui pourraient résulter de l'usage intensif de ce médicablade.

A consommer d'urgence. Pas d'usage intensif sans avis médical. Déconseillé aux cardiaques, personnes sensibles et aux femmes enceintes. Non encore remboursé par la

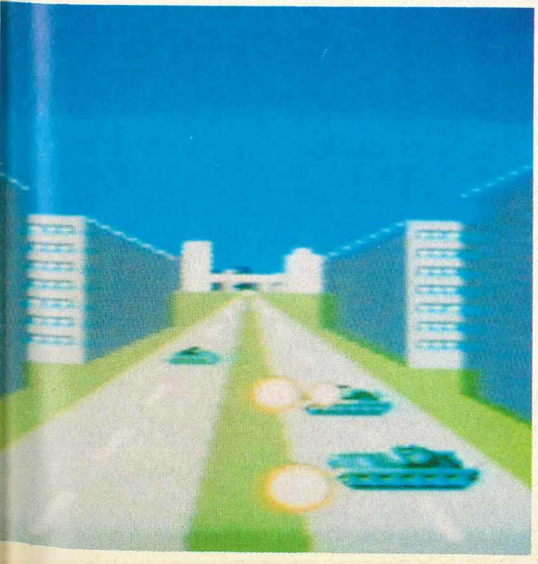


Sécurité Sociale. On est prié de réserver chez son pharmacien, la demande sera forte.

Cartouche Sega.

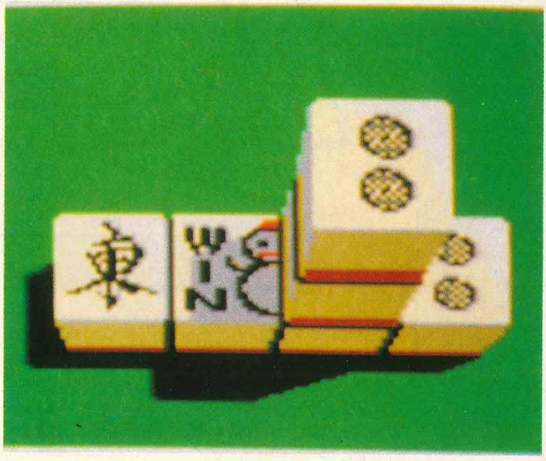
Ce jeu sortira en novembre sur ST, puis sur Amiga. Les versions 8 bits devraient suivre.

T.T./J.-M.B.



SHANGAÏ

Des dragons dans les bambous



Une cartouche peu banale : un jeu de réflexion asiatique ! Avouez que c'est plutôt rare sur les consoles de jeux... Shangaï utilise les pions du Mah-Jong, jeu d'origine chinoise, très pratiqué par les Japonais, et rappelant vaguement le Rami. Ces pièces sont des "tuiles", sortes de dominos, marqués de différents symboles : des bambous, des cercles, et des "écritures", numérotés de 1 à 9 ; des dragons, verts, rouges, et blancs (quatre de chaque) ; des vents (Est, Sud, Ouest, Nord), des Saisons, et des Fleurs... Au total, 144 tuiles.

Vous n'y comprenez rien. Pas de panique, c'est normal !

Ces tuiles sont disposées sur l'écran selon une figure qui rappelle, pour un esprit sans doute habitué aux raffinements asiatiques, la gueule ouverte d'un dragon. Le but du jeu est de faire disparaître toutes les tuiles en un minimum de temps (chrono à l'écran). On peut faire disparaître deux tuiles, si elles sont semblables et si elles ne sont pas recouvertes, ni entourées à droite ou à gauche par d'autres tuiles. En disparaissant, elles libèrent ainsi d'autres tuiles, etc. Bref, c'est une sorte de "réussite".

Les choses se compliquent du fait qu'on a bien du mal, au début, à reconnaître les tuiles semblables, et qu'on doit faire souvent appel à un menu d'aide. Pourtant, avec un peu d'habitude, on se laisse vite absorbé par ce casse-tête étrange, à l'aspect et à l'ambiance si exotiques. Un menu spécial permet de chronométrer la partie, ou chacun des coups, et ainsi de se lancer de terribles défis.

Alors, surtout, ne vous laissez pas effrayer par ce dragon, et vous découvrirez un jeu d'une richesse étonnante ! Les programmeurs, d'ailleurs, ne s'y trompent pas : Shangaï existe maintenant sur tous les micros familiaux. Tenez votre joystick d'une main, votre tasse de thé au jasmin de l'autre : Zen !

Cartouche Sega, existe aussi sur Amiga, Atari, Amstrad, Thomson, compatibles PC et Macintosh.

J.-M.M.

VideoCenter MSX

89 bis, rue de Charenton, 75012
PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou
Gare de Lyon

Promotions

L'AFFAIRE (D/MSX2)	120 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ (K7)	95 F
MACROHIT (ASSEMBLEUR MSX1 - K7)	120 F
TEX (K7)	95 F
L'HERITAGE (K7/D)	95 F/120 F
LES PASSAGERS DU VENT (D/MSX2)	120 F
SOFT MANAGER (D)	120 F
ILLUSIONS (K7)	75 F
BRIDGE (K7)	95 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE (D)	120 F
KID KIT (L'HERITAGE, PYROMAN, je Compte, Images, Règlement de Compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) (K7/D)	199 F
SORCERY	75 F
LODE RUNNER (D)	120 F
PYROMAN (K7)	95 F

et aussi des réductions pouvant dépasser 40 % sur les livres

Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.

ALIENS - 1 MEGA	390 F
ARAMO	190 F
BATTLE OF PEGUSS	160 F
CASTLE EXCELLENT	260 F
CROSS BLAIM	230 F
DARWIN 4078 MSX 2 - 1 MEGA	230 F
FANTASM SOLDIER	260 F
FINAL ZONE	190 F
✱ FIRE BALL MSX2 - 1 MEGA	390 F
✱ SUPER LAYDOCK (MSX1 - 2 MEGA)	345 F
GARYU-O MSX2 - 2 MEGA (avec moniteur)	260 F
HYDLIDE 2 MSX1 - 1 MEGA	290 F
KING KONG 2 MSX2 - 1 MEGA	290 F
KING'S KNIGHT	160 F
MONSTER'S FAIR	160 F
SCRAMBLE FORMATION MSX2 - 2 MEGA	260 F
SUPER TRITORN MSX2 - 1 MEGA	260 F
VAXOL	260 F
✱ DRAGON SLAYER 4 - MSX2 - 2 MEGA (avec moniteur)	390 F

ORDINATEURS MSX

CANON V20 MSX1 : 990 F

PHILIPS NMS 8220
MSX2 sans lecteur de disquettes : 1 750 F

PHILIPS NMS 8245
MSX2 lecteur de disquettes 720 K : 3 490 F
livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +

PHILIPS NMS 8280
2 drives 720K + souris + digitaliseur d'images intégré + logiciel de traitement d'image : 7 990 F

PUBLISET - SPÉCIAL P.A.O.

1 ORDINATEUR NMS 8245
+ 1 imprimante NMS 1431
+ 1 souris NMS 3810
+ 1 logiciel de P.A.O. DYNAMIC Publisher
+ 1 MONITEUR ...
VERSION MONOCHROME avec Moniteur VS0040 : 6 490 F
VERSION COULEUR avec MONITEUR VS0080 : 7 990 F

MONITEURS COULEUR

PHILIPS CM 8802 (300 x 285) : 1 990 F

PHILIPS VS 0080 (600X285) : 2 990 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 X 300) : 990 F

LECTEUR DE CASSETTES MSX

PHILIPS VY0030 : 350 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

YAMAHA FD03 (SF/360 K) 1 790 F

DISQUETTES PAR 10

3"1/2 MF/2DD (135 TPI) : 190 F
CASSETTE C20 : 7 F (11 = 70 F)

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1421 : 2 290 F
PHILIPS NMS 1431 : 2 890 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 : 1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 : 790 F

MANETTES DE JEUX MSX

PHILIPS VU 0001 (1seul bouton de tir) :	49 F
CANON VJ-200 :	99 F
QUICKSHOT VII :	49 F
JOYPAD SONY JS-33 :	99 F
QUICKSHOT V :	129 F
QUICKJOY (microswitch) :	159 F
TRACK-BALL CAT :	350 F
✱ SOURIS :	390 F

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE :	65 F
CABLE MAGNETO :	65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO :	95 F
CABLE IMPRIMANTE :	250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 :	35 F
2 ROULEAUX PAPIER THERMIQUE CANON TP-221 :	120 F
RUBAN SBC 427 :	89 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 428 (les 2) :	119 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 436 :	90 F
RUBAN COMPATIBLE PRK M09 :	49 F
RS-232C :	1 190 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7/D :	290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL :	120 F
BOITE RANGEMENT 50 DISQUETTES 3"1/2 :	99 F

TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 : 1 190 F
EARPHONE (écouteur espion) : 199 F
BRAS ROBOT SV 2000 : 390 F
PRONLONGATEUR PERITEL/PERITEL : 175 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

ALPHA BLASTER
BACKGAMMON
BARNSTORMER
BOOM
BUZZ OFF
CAN OF WORMS
DROME
EDDIE KIDD JUMP CHALLENGE
HOPPER
ICE
MILK RACE
MOON RIDER
SALVAGE
SCENTIPEDE
SKRAMBLE
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT

JEUX EN CASSETTES A 49 F

CHILLER
COLONY
EUROPEAN GAMES
FEUD
FINDERS KEEPERS
FORMULA ONE SIMULATOR
JACKLE & WIDE
JET BOMBER
JET FIGHTER
KICK IT
KNIGHTIME
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
NINJA
OCTAGON SQUAD
OCTOPUSS
OH SHIT
OIL'S WELL
PANEL PANIC
PROFESSIONAL SNOOKER
ROBOT WARS
SPACE WALK
SPEED KING
SPRINTER
SPY STORY
STORM
STORM BRINGER
STREAKER
TERMINUS
THE HEIST
TIMECURB
TRAILBLAZER
VESTRON
VIDEO POKER
VOIDRUNNER

JEUX EN CASSETTES A 75 F

APEMAN STRIKES AGAIN
BOUNDER
CITY CONNECTION
CUBIT
D-DAY
EXERION
FORMATION Z
FUZZBALL
HUMPHREY
INTERNATIONAL KARATÉ
MAYHEM
MEANING OF LIFE
PENTAGRAM
PUNCHY
SNAKE RUNNER
TOP ROLLER
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

* ADDICTABALL
ARCADE FOOTBALL
ARKANOID
ATTACK OF KILLER TOMATOES
AU REVOIR MONTY
BATMAN
* BUBBLER
* CALIFORNIA GAMES
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DEATH WISH 3
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
GUNFRIGHT
HOWARD THE DUCK
JACK THE NIPPER 1ou 2
MARTIANOIDS
MASTER OF UNIVERS
* PETER BEARDSLEY'S FOOTBALL
RUNNER
* TRANTOR
TUER N'EST PAS JOUER
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE

JEUX EN CASSETTES A 120 F

* GUNSMOKE 120 F
* TERRAMEX 120 F
* THE HUNT FOR RED OCTOBER 120 F
* VENONSTRIKE BACK 120 F
* WORLD GAMES 120 F

COMPILATIONS

COMPILATION 5 95 F/120 F
(Kick It, Hopper, Space Rescue, Oh Shit)

COMPILATION 6 95 F/95 F
(Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)

COMPILATION 7 95 F/120 F
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)

SUPER SELLERS 1
(Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heist)
K7 : 145 F, D : 175 F

SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F

FUN GAME 4 (K7) 120 F
(city connection, Formation Z)

COMPILATION
DE 30 JEUX AACKOSOFT
(6 K7) 199 F
(3 D) 249 F

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

ELITE (K7) 165 F
REGATE (K7/D) 149 F/149 F
MANDRAGORE (K7) 165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE (K7) 165 F

CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
MR CHING
STEP UP

CARTOUCHES A 149 F

DUNKSHOT
HOLE IN ONE
ROLLERBALL
SPACE MAZE ATTACK

CARTOUCHES A 169 F

INPECTEUR Z
PLANETE MOBILE

CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
BOSCONIAN
CIRCUS CHARLIE
COMIC BAKERY
DIG DUG
EGGERLAND MYSTERY
GALAGA
GALAXIAN
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
LODE RUNNER
MAPPY
MIDNIGHT BROTHERS
MOPIRANGER
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TANK BATTALION
TIME PILOT
TOPPLE ZIP
TWIN BEE

CARTOUCHES A 230 F

BILLIARDS
BOXING
F1 SPIRIT
FOOTBALL
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
NEMESIS 2
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
ROAD FIGHTER
SALAMANDER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

CARTOUCHES MSX 2

* ANDOROGYNUS (1 MEGA) 290 F
* DEEP FOREST 230 F
* DRUID (1 MEGA) 290 F
EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2) 230 F
HOLE IN ONE SPECIAL 230 F
METAL GEAR 290 F
* NINJA KUN (1 MEGA) 290 F
* RASTAN SAGA (2 MEGA) 345 F
VAMPIRE KILLER 290 F
USAS (1 MEGA) 290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F disquette : 120 F
cassette $$$: 75 F disquette $$$: 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE $$$
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
DAWN PATROL
EXTERMINATOR $$$
INCA
MR. JAWS $$$
NORTH SEA HELICOPTER $$$
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
POLICE ACADEMY $$$
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME
THEXDER

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K) 290 F
BREAKER 149 F
CHOPPER 2 145 F
FINAL COUNT DOWN 149 F
INFINI 190 F
LEATHER SKIRTS 190 F
* MAJINKYU (720 K) 260 F
PLAY HOUSE STRIP POKER 149 F
RAD-X 149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM 190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA 190 F
THUNDERBALL 145 F
WORLD GOLF 190 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F

NINJA 2
ALPINE SKI
BATTLE CHOPPER
FLIGHT DECK 2
HARD BOILED
HYPE
INDY 500
LIFE IN THE FAST LANE
MINER MACHINE
POLICE ACADEMY 2
TT RACER

MUSIQUE

ASTROMUS 190 F
MUE (C) 99 F
MUSIX 95 F

EDUCATIFS

LOS GUSANITOS 165 F
MICROPROCESSEUR 99 F
MASTERVOICE WORDSTORE 99 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2 175 F
TEMPO TYPING (MSX2) (D) 190 F
* LE SQUELETTE (MSX2) (D) 195 F
* JEU DES CONNAISSANCES (MSX2) (D) 195 F

❄ LA DIGESTION, LES DENTS (MSX2) (D)	195 F
❄ LA RESPIRATION (MSX2) (D)	195 F
❄ GÉOGRAPHIE DE LA TERRE (MSX2) (D)	195 F
❄ ENSEIGNEMENT PRÉSCOLAIRE (– de 6 ans) (MSX2) (D)	195 F
❄ LES OISEAUX (MSX2/D)	195 F
❄ LA CIRCULATION du Sang (MSX2/D)	195 F
❄ LES ORGANES des Sens (MSX2/D)	195 F
❄ ANATOMIE de L'homme (MSX2/D)	195 F
❄ Géographie de l'EUROPE (MSX2/D)	195 F
❄ RALLYE du CALCUL	195 F
❄ RALLYE du SAVOIR (MSX2/D)	195 F
❄ Puzzle 1 - PRESCOLAIRE (MSX2/D)	195 F

GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT	95 F/120 F
CHEESE II + SOURIS (MSX 2) (D)	590 F
CHEESE II (MSX 2) (D)	290 F
COLOR PACK	99 F
EDDY II (C)	190 F
EDDY II (C) + TRACK BALL	490 F
KATUVU	149 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES	95 F
DAMBUSTER	120 F
❄ 747 FLIGHT SIMULATOR	95 F/120 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C)	190 F
THE CHESS GAME	95 F/120 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D)	190 F
CONFUSED (puzzle animé)	95 F/120 F
OTHELLO COMPETITION	195 F
ULTRA CHESS (K7)	95 F

MATHS

LE MINOTAURE	160 F
MONKEY ACADEMY (C)	190 F
CALCUL (C)	99 F

UTILITAIRES

AACKO BASE (Disk + K7)	290 F
AACKO TEXT (Disk + K7)	290 F
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D)	990 F
DEVPAC (K7 ASSEMBLEUR MSX1)	245 F
MINICALC (TABLEUR)	159 F
HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C)	590 F
MX BASE	75 F
MX CALC	75 F
MX FONCTION (D)	175 F
MX GRAPH	175 F
MX MATH	175 F
MX STAT	175 F
MX STOCK	175 F
MX TELX (D)	590 F
MX TEXT (D)	175 F
PHITEL	190 F
SOFT CALC (MSX 2) (D)	290 F
SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D)	290 F
SOFT GRAPH (MSX 2) (D)	290 F
SOFT STOCK (MSX 2) (D)	320 F

DYNAMIC PUBLISHER
(Logiciel de mise en page) MSX2 (D) 128K RAM **490 F**

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	~~118 F~~	69 F
GUIDE DU GRAPHISME	~~110 F~~	65 F
56 PROGRAMMES	~~78 F~~	45 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	~~78 F~~	45 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	~~78 F~~	45 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	~~98 F~~	59 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	~~98 F~~	59 F
LE LIVRE DU MSX		110 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION		110 F
GUIDE DU BASIC	~~128 F~~	79 F
LE LIVRE DU DISQUE MSX		110 F
PRATIQUE DU MSX2	~~185 F~~	149 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX	~~120 F~~	95 F

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + Hang on + 1 jeu au choix : Fig Fighter ou Teddy Boy :	990 F
PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir :	449 F
LUNETTES 3 D + missile défense 3 D :	549 F
KONIX SPEEDKING (manette)	149 F
ACCÉLÉRATEUR	129 F

CARTOUCHES A 169 F
F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS
SPY VS SPY
BANK PANIC
GLOBAL DEFENSE

CARTOUCHES A 219 F
ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
ALIEN SYNDROME
WORLD GRAND PRIX
ASTRO WARRIOR/PIT POT
BLACK BELT
CHOPLIFTER
ENDURO RACER
FANTASY ZONE
GANGSTER TOWN
GREAT FOOTBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT GOLF
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHES A 269 F
FANTAZY ZONE II
MISSILE DEFENSE 3 D
OUT RUN
ROCKY
SPACE HARRIER
ZAXXON 3 D
ZILLION 2
AFTER BURNER 349 F
ALEX KID 349 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. N'oubliez pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier.

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX**. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin**.

Nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix**.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

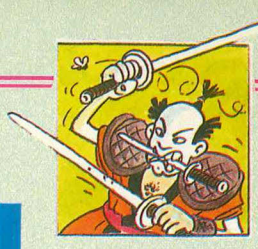
CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande
à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
_____
Ville _____ Code postal _____
N° tél. _____
Marque d'ordinateur MSX _____

❑ Je vous commande le matériel suivant : _____
_____
_____
_____
_____
Pour un prix de : _____
❑ Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F
❑ Frais de port matériel : 90 F
TOTAL _____

❄ = Nouveauté



SAMOURAÏ MICRO : HARA-KIRI

Le motard casqué avait pénétré en trombe dans les bureaux du journal : "Venez vite ou il va arriver un malheur, Samouraï Micro veut se faire hara-kiri !" Rogntudju, il ne manquait plus que ça ! Je dévalais les escaliers et montais sur la moto, derrière le messager. Cinq minutes plus tard, nous arrivions dans le salon d'un appartement tout blanc. Samouraï Micro était bien là, en grande tenue noire, agenouillé à la japonaise, un sabre posé devant lui.

Micro News : Samouraï Micro, que se passe-t-il ?

Samouraï Micro : Le déshonneur est sur moi et sur ma famille...et accessoirement sur votre journal. Le mois dernier, nous avons manqué à la correction la plus élémentaire vis-à-vis des utilisateurs Sega qui n'ont pas eu de Top Secret !

Micro News : Ce n'est que ça ?

Samouraï Micro : Comment que ça ! C'est bien là la réponse d'un Français, la fameuse nonchalance latine... Au Japon, on peut se sentir déshonoré pour bien moins.

Micro News : Mais nous recevons plein de lettres des lecteurs, ils adorent votre rubrique. Si vous disparaissiez, ce serait le "black-out" sur Sega à chaque numéro, le remède serait pire que le mal !

Samouraï Micro : Hum, ce que vous dites là n'est pas complètement idiot... pour une fois.

Micro News : Pardon ?

Samouraï Micro : Je disais qu'un hara-kiri fait très mal au foie. Et puis vous avez raison, les lecteurs ne seraient pas contents, ce serait leur manquer de respect encore davantage.

Micro News : Bravo Sensei, voilà une belle décision !

Samouraï Micro : Il n'y a que les imbéciles qui ne changent jamais d'idée, ça a toujours été mon idée...

Micro News : Ah...très bien. Euh, si nous parlions de Sega pour changer.

Samouraï Micro : Nous vous avions annoncé dans le dernier numéro les 26 titres prochainement disponibles en France. La reprise de la distribution Sega par Virgin Loisirs (cf les news) n'apportera pas de changement notable. Plusieurs de ces nouveaux jeux seront testés dans le prochain numéro, dont **Shinobi, Aztec Adventure** et **Penguin Land**. **Out Run 3D** et **Rambo 3** arriveront bientôt et déjà, ce mois-ci, les Segâtés reprennent possession de leur titre puisqu'ils ont, en exclusivité, le test complet du fabuleux **Thunder Blade**. Bon, là je peux ranger mon sabre...

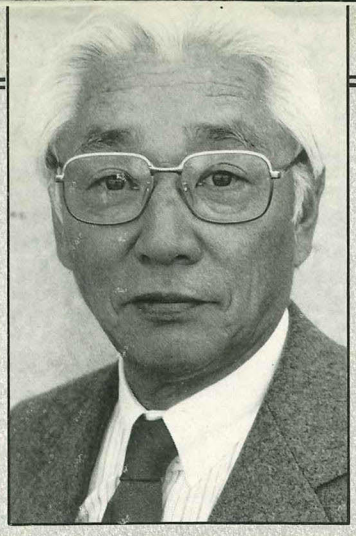
Micro News : Et Nintendo ?

Samouraï Micro : Nintendo a pris du retard. Ils avaient en effet promis deux nouvelles cartouches par mois, ce qui nous semble déjà un minimum, or les nouveautés ne seront disponibles que fin novembre. Remarquez, vu les titres, ça vaut la peine d'attendre et l'on peut vraiment dire, qu'ici, la qualité prime sur la quantité. Il s'agira en effet de **Goonies 2, Castlevania** (Vampire Killer), **Gradius** (Nemesis), et **Top Gun**, soit quatre

Le premier magnétophone Sony pesait 35 kilos. Le Walkman WM-501 pèse 190 g ! ▼

LES BONS PLANS DE SAMOURAÏ MICRO

Certains lecteurs se plaignent du prix excessif des cartouches (cf Courrier). Le temple des consoles, le magasin **2010 Electronics** à Paris (45.49.14.50), propose plusieurs plans d'enfer. Il vous offre d'abord la possibilité d'échanger les cartouches Sega et Nintendo, moyennant la somme de 100 F pour les cartouches de même valeur. Si la cartouche que vous prenez coûte plus cher que celle que vous apportez, alors vous payez la différence. Si vous avez envie de changer de console, 2010 propose de reprendre votre ancienne console à 40% de sa valeur neuve. Cette reprise peut également s'appliquer aux ordinateurs. 2010 consacre aussi un grand espace au dépôt-vente de consoles et d'ordinateurs d'occasion, en prenant une commission de 20% en cas de vente. Il reste aussi la solution des petites annonces. Dans tous les cas, n'oubliez pas que les cartouches, grâce à leur solidité, se revendent beaucoup mieux que les disquettes ou les cassettes, ce qui compense leur prix plus élevé. N'hésitez donc pas à les échanger, sous une forme ou sous une autre.



Akio Morita

des plus grands chefs-d'œuvres de Konami ! Bien que nous ayons déjà testé Castlevania et Top Gun (il y a 10 mois !), nous ferons un grand article sur ces quatre jeux, afin de fêter cet évènement. Pour début 89, Nintendo annonce l'importation en France d'une dizaine de nouveautés : **Dragon Warrior, Commando, 1942, Ghosts and Goblins, Contra** (cf Insert Coin), **Russian Attack, Trojan, Gunsmoke, Renegade** et, sous réserve, **Dragon Quest**. Voilà donc de quoi occuper les Nintendo Maniacs pendant les longues soirées d'hiver...

Micro News : La console NEC...

Samouraï Micro : Là, c'est nous qui sommes en retard. Nous devions passer un test de jeu qui vient d'Angleterre, mais il est bloqué dans un sac postal. Vous savez qu'il y a actuellement une grève totale de la poste anglaise, nous avons donc quelques excuses...

Micro News : Et le MSX ?

Samouraï Micro : Nous en avons beaucoup parlé dans le dernier numéro, à la mode suisse, en mettant les pendules à l'heure... D'ailleurs, entre le numéro 13 et celui-ci, nous vous proposons un grand nombre de tests de jeux MSX, c'en est presque un exploit. Et surtout il y a le grandiose **King's Valley 2**, quelle musique...la, lalère, tsim, tsim, tsouin, tsouin...euh, je m'égare, reprenons. Dans le prochain numéro, nous devrions être capables de vous offrir le test intégral de **Parodius**, l'autre grande nouveauté Konami, avec les photos et tout et tout. Mais qu'avez-vous, reprenez-vous, mon jeune ami. Allons, ce n'est pas le moment de s'évanouir !

Micro News : C'est l'émotion, Sensei, vous devriez prévenir avant d'annoncer des choses pareilles !

Samouraï Micro : Quelle mauviette... Au Japon, Sony vient de sortir un jeu de boxe qui ressemble beaucoup à Punch Out sur Nintendo. Autres nouveautés : **Zombie Hunter** (Hi-Score Software), **The Return of Ishtar** (Namcot), **Solitaire Royale** (Games Art), **Acro Jet** (Microprose).

Dans le numéro 13, nous vous donnions les coordonnées du **Club Konami** en Angleterre. Et bien, ils ont déjà augmenté leur tarif ! Dorénavant pour l'Europe, la cotisation est de £16. Ça double presque d'un coup. Sont fous ces British... Heureusement que Micro News maintient le cap : à 19 F pour bientôt 180 pages, c'est presque du mécénat !

Micro News : Et pour les abonnés, ça ne revient qu'à 14,45 F le numéro, un exploit ! Le meilleur rapport qualité/prix des journaux de micro familiale.

Samouraï Micro : Sont fous ces journalistes...

Micro News : Mais non, on est amoureux de nos lecteurs, c'est tout. Ils nous le rendent bien d'ailleurs, il suffit de lire le courrier.

Samouraï Micro : Sont fous ces Français...

Micro News : Vous me rappelez quelqu'un, mais en moins corpulent... Au fait, vous aviez fait des promesses, rapport à Sony. Vous aviez même parlé d'un walkman vidéo, encore une fanfaronnade sans doute...

Samouraï Micro : Comment une fanfaronnade ? Petit insolent ! Ah le respect se perd...

Le **Walkman vidéo** a été présenté à Tokyo le 31 mai dernier. C'est un boitier de 1,1 kg comprenant un récepteur de télévision à cristaux liquides avec écran haute résolution de trois pouces et un magnétoscope au format 8 mm. A peine plus gros qu'un livre de poche, le Walkman vidéo permet la réception des programmes T.V. et quatre heures d'enregistrement/lecture sur une petite cassette. Il peut être relié à une minicaméra vidéo. Il est déjà disponible au Japon mais la commercialisation en France n'est pas encore déterminée.

Le **Walkman sans fil** est, lui aussi, déjà sur le marché japonais et il sera vendu en France dès que les problèmes d'autorisation d'utilisation des fréquences radio auront été résolus. Ce modèle réunit un lecteur de cassettes avec dolby B, un récepteur radio et un micro émetteur qui transmet la musique aux écouteurs dans un rayon de 1,50 m.

Micro News : Vous deviez faire des révélations sur Akio Morita, le célèbre patron de Sony.

Samouraï Micro : Une minute, j'y arrive... Akio Morita est né en 1921 à Nagoya, aîné de quatre enfants d'une famille de brasseurs de saké depuis quinze générations. Son arrière grand-père était un précurseur puisqu'il avait importé de France, en 1880, des pieds de vigne pour les replanter près de Nagoya. En 1900, le saké des grands-parents Morita fut présenté à l'exposition internationale de Paris.

Micro News : Je commence à comprendre votre attirance pour cette famille.

Samouraï Micro : Je sens que cette interview va mal se terminer... Bon, prenez des notes, voici pour vous la fabuleuse...

SONY STORY

En 1940, Akio Morita est étudiant en physique à l'université d'Osaka et, dès 1945, il crée avec Masaru Ibuka, un autre ingénieur, une société de matériel électronique. Capital de départ : 500 dollars. Siège de la société : une petite pièce (un ancien standard téléphonique) dans un immeuble désaffecté, un ancien magasin de Tokyo qui a particulièrement souffert des bombardements pendant la guerre, entouré de ruines calcinées... En août 1946, le magasin est rénové et Morita et Ibuka doivent partir. Ils atterrissent dans une sorte de cabane, rongée par les intempéries, sur les flancs de la colline Gotenyama. Ecoutons Akio Morita : "De quelque côté que nous nous tournions, nous retrouvions les traces des bombes. Notre toit était troué en maints endroits et nous dûmes littéralement ouvrir des parapluies au-dessus de nos bureaux... Pour arriver jusqu'à nous, il fallait passer sous des rangées de cordes à linge où séchaient, dans la brise, des enfilades de couches de bébé étendues là par nos voisins. Puis il fallait escalader deux volées de marches branlantes. Certains membres de la famille qui vinrent me voir furent tellement choqués par ce misérable décor qu'ils me crurent devenu communiste ou anarchiste." A cette époque, Ibuka était obsédé par l'idée de fabriquer un article entièrement nouveau. Cela commença par un autocuiseur pour le riz, puis ce furent des coussinets chauffants pour enfin déboucher, en

Le Walkman sans fil

1950, sur le premier magnétophone à bandes magnétiques du monde. L'appareil, en forme de boîte, pesait 35 kilos et coûtait 170 000 yens, alors qu'à l'époque un diplômé d'université gagnait moins de 10 000 yens par mois. Première production : 50 appareils qui ne trouvèrent pas acquéreurs car il n'y avait eu aucune préparation commerciale et personne ne savait à quoi cet étrange chose pouvait bien servir. Il fallut faire des démonstrations devant des organismes administratifs (ministère de l'Education, tribunaux) pour que les ventes démarrent.

En 1953, la société prend le nom de Sony, d'après le mot latin sonus (son) et le mot anglais sunny (ensoleillé). Akio Morita part ensuite à la découverte du continent américain et, sur place, négocie l'achat du brevet du transistor. En 1955, c'est la commercialisation du premier poste radio portable entièrement transistorisé, suivi, en 1957, du premier poste transistorisé en format de poche (déjà !). Fin 59, c'est le premier téléviseur portable en noir et blanc.

Afin de mieux conquérir les Etats-Unis, Sony USA est créé en 1960 et Akio Morita s'installe à New York avec sa famille. Sony France est créé en 1973. En 1979, le premier Walkman voit le jour, inventé par Morita lui-même, après qu'il ait observé que sa fille Naoko ne pouvait plus se passer de musique. Il s'est vendu, à ce jour, 30 millions de Walkman et Sony compte en vendre 10 millions en 88.

Aujourd'hui, Akio Morita est une star du business international. Sa maison à Tokyo est somptueuse, il possède un appartement à New York, un autre à Paris, et se rend à son travail dans son propre hélicoptère, qu'il conduit lui-même. Sony emploie 62 000 personnes et fait 64 milliards de francs de chiffre d'affaires. Malgré la hausse du yen, les bénéfices ont augmenté de 46 % en 1987. Dix pour cent du chiffre d'affaires est réinvesti dans la recherche, ce qui est considérable.

Interviewé dans l'Express, Akio Morita dément fermement les accusations de "blocus commercial" souvent faites aux Japonais : "Les Américains et les Européens importent plus de produits nippons qu'ils n'exportent vers le Japon. Mais tout cela n'est pas dû à une quelconque déloyauté. Les produits intéressants, attrayants trouvent toujours preneurs... 60 % des hélicoptères civils vendus au Japon viennent de l'Aérospatiale et le Dassault 900 est le nouvel avion de sauvetage de notre agence gouvernementale. Si un produit est bon, nous l'achetons ! J'ai un hélicoptère français, je roule en Mercedes et en BMW. Mon équipement de tennis vient de chez Lacoste et ma valise Delsey, achetée à Paris, est formidable."

Comme la plupart des patrons japonais, Akio Murita n'aime pas trop les syndicats : "Dans une entreprise, tout le monde devrait penser de la même façon. En 1984, l'industrie japonaise n'a perdu que 354 000 heures de travail à cause des conflits entre direction et main-d'œuvre, alors que les Etats-Unis ont atteint le chiffre de 8 348 000. Ma seule expérience d'une véritable grève remonte à 1961, lors du 15e anniversaire de notre société."

Nous n'avons pas la place, ici, pour ouvrir un débat sur les rapports patronat/salariés au Japon mais disons quand même que celui qui voit les patrons japonais comme des "paternalistes" qui profiteraient de la gentillesse des employés, celui-là se trompe beaucoup. C'est bien plus compliqué que ça. Une entreprise japonaise, par exemple, même dans les pires difficultés, ne licencie pas son personnel : "Une fois engagés, nous nous efforçons de faire comprendre à nos employés notre conception du "destin partagé" et notre intention, si l'entreprise doit faire face à une récession, de renoncer aux bénéfices pour les garder parmi nous. Quand la compagnie est en difficulté, c'est le personnel au plus haut niveau qui voit ses salaires réduits ; avant les employés."

La gestion d'une affaire à la japonaise, ce n'est ni le capitalisme agressif à l'américaine, ni un système issu d'une idéologie communiste, mais, apparemment, ça donne de sacrés résultats !

POUR EN SAVOIR PLUS

Deux livres : "Made in Japan", le livre d'Akio Morita, édité chez Robert Laffont. "Banzaï ! Le défi japonais", de Mitchell Deutsch, chez Albin Michel.

500 MÉGAOCTETS SUR 8 CM DE DIAMÈTRE

Outre le Walkman vidéo et le **Watchman** (mini-téléviseur), Sony prépare activement le futur avec, dans ses labos de recherche, des applications à faire hurler ce brave Jules Verne. Il n'est pas dans les habitudes des compagnies japonaises de pavoiser en parlant de produits non encore disponibles (nous n'avons pas eu, pour cette raison, de photo du Walkman vidéo, dont la commercialisation en France n'est pas encore prévue). Dans le futur immédiat, nous avons donc choisi un produit exceptionnel qui a, surtout, l'énorme avantage d'être disponible en France dès le mois de novembre, il s'agit du **lecteur de disques compacts vidéo MDP-212**. Cet appareil permet de lire cinq formats différents de disques compacts :

- CD Vidéo 30 cm (image plus son digital : 2 heures CLV/72 mn CAV)
- CD Vidéo 20 cm (idem : 40 mn CLV/ 32 mn CAV)
- CD Vidéo 12 cm (image plus son digital : 6 mn, son digital seul : 20 mn)
- CD Audio12 cm (son digital < 74 mn)
- Mini CD Audio 8 cm (son digital < 20 mn)

La différence entre CAV et CLV est liée à la méthode de stockage des informations et influe sur la durée du disque.

- CAV : à vitesse angulaire constante (1500 tours/minute), 72 mn sur les disques 30 cm.
- CLV : à vitesse linéaire constante, 2 heures sur les disques 30 cm.

Cet appareil confirme la vocation de créateur de Sony, qui a mis au point, avec Philips, le système CD en 1981 et a lancé, en 1982, le premier lecteur de disques compacts.

Le MDP-212 associe la perfection de l'image aux qualités du son numérique : une qualité d'image optimisée avec enregistrement par le signal FM et résolution horizontale de 440 lignes avec un rapport de 44 db en luminance vidéo et une qualité de son numérique stéréophonique tout aussi exceptionnelle. Son prix est de 8490 F.

Quel rapport avec l'informatique ? Le mini-disque laser de 8 cm de diamètre est sans doute le support informatique de demain. Il contient 500 mégaoctets, soit l'équivalent de 250 000 pages imprimées et sa taille est très adaptée à la miniaturisation du matériel informatique.

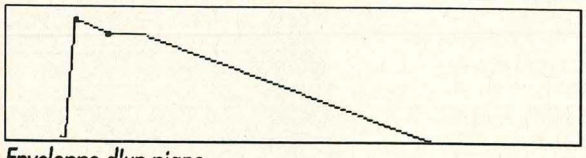
ROCK AND SCROLL

NAISSANCE D'UN SON

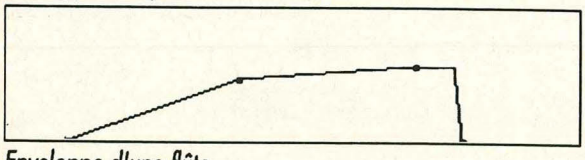
Même pourvu d'un sens de l'observation relativement peu aiguisé, vous avez dû vous rendre compte qu'il existait un air de famille entre les ordinateurs et une certaine catégorie d'instruments de musique appelés "synthétiseurs". Le but de cette nouvelle rubrique est donc de vous faire découvrir les avantages que l'on peut tirer d'un tel "mariage", et vous initier à la façon de le consommer dans la joie. Dans quelques mois, vous saurez tout sur les séquenceurs, le MIDI, la synthèse FM et l'échantillonnage. Allez, en (multi) piste !

Il existe plusieurs façons de marier informatique et musique. Commençons par la plus évidente, celle qui consiste à se servir de son ordinateur pour générer des sons. Même si certaines machines utilisent des composants spécifiques (1) dédiés, soit à l'échantillonnage (Amiga, Archimèdes, II GS), soit à la synthèse FM (Yamaha CX5 M), la majorité des processeurs sonores utilise une synthèse dite "soustractive" (2), c'est à dire que le son généré, très riche à la base, est "sculpté" par différents artifices (Amstrad, Commodore, Atari, etc.).

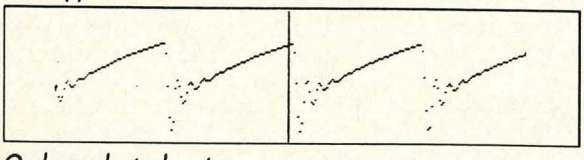
Comme vous le savez déjà, c'est une vibration de l'air qui nous permet d'entendre le son produit par un instrument de musique. Cette vibration correspond à un type d'ONDE. Suivant le type de l'onde produite, le son, ou TIMBRE, diffère. Cette vibration peut se faire plus ou moins rapidement : c'est la fréquence de notre onde, qui s'exprime en Hertz (comme le Ketchup !). Enfin, l'amplitude, qui correspond à la différence de hauteur entre les creux et les crêtes de l'onde, détermine quel est son volume sonore. Pour résumer la chose, histoire que nous nous comprenions par la suite, il faut donc retenir qu'un minimum de trois composantes est nécéssaire pour créer un son :



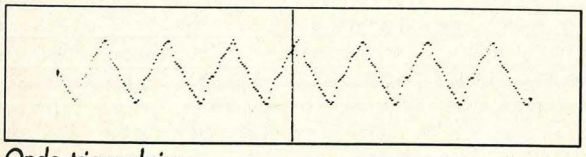
Enveloppe d'un piano



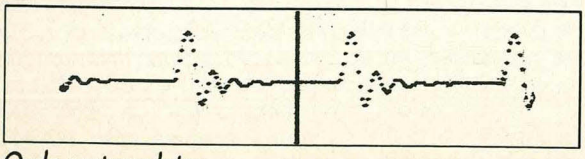
Enveloppe d'une flûte



Onde en dents de scie



Onde triangulaire



Onde rectangulaire

l'**ONDE** (triangle, sinusoïde, etc.), déterminant la famille de l'instrument de musique (cuivres, vents, guitares, etc.).
la **FRÉQUENCE** (entre 20 et 20 000 Hz), déterminant la hauteur de la note (do, ré, mi, etc.).
l'**AMPLITUDE** dont la valeur détermine si vous n'entendez rien ou si vos voisins ont déjà appelé les keufs pour tapage nocturne.

A ces paramètres de timbre s'ajoutent d'autres réglages permettant de modifier l'évolution du timbre dans le temps et aussi de l'affiner : il s'agit des filtres et du générateur d'enveloppes. Les filtres, comme le nom le laisse supposer, "taillent" dans notre timbre riche tout frais sorti du processeur. De fait, une onde triangulaire bien pointue peut finir par ressembler, après filtrage, à une série de collines suisses. A l'écoute, la trompette se transforme en flûte ou le clavecin en piano. Je suis, du reste, assez content de l'analogie, au point de garder la flûte et le piano pour la démonstration suivante. Outre le timbre, ce qui permet à l'oreille de différencier une flûte d'un piano, est la manière qu'a le son de commencer, de retomber (un peu), de continuer et enfin de finir. En musique, on appelle ces quatre états l'attaque, la chute, le maintien et le relâchement alors qu'en informatique musicale et musique synthétique, on parle volontier d'ADSR (Attack, Decay, Sustain, Release). Prenons le cas d'une flûte : le son commence tout doux, retombe à peine, continue un bon moment (tout dépend du souffle !) et cesse quasi-instantanément. Le piano maintenant : l'attaque est sèche ("piano forte"), le son retombe franchement, continue sans changement notable, puis meurt tout doucement.

C'est la possibilité de modifier ces paramètres qui permet aux synthétiseurs ou aux chips sonores de produire une infinité de timbres. Cette richesse explique pourquoi il est souvent fort utile de faire appel à l'informatique, soit pour créer le son, soit pour gérer l'instrument de musique, alors piloté par un logiciel aussi simplement qu'on configure une imprimante par le biais de son traitement de textes. A suivre...

Cyrille Baron

(1) bien entendu, des jeux sur Atari, C64 ou CPC (Blood, Astérix, La Marque Jaune), utilisent la technique de l'échantillonnage, mais dans ce cas, le son échantillonné est en mémoire et non pas issu d'un composant spécial, à l'instar de celui du II GS, fabriqué par Ensoniq, célèbre facteur de synthétiseurs échantillonneurs (série Mirage).

(2) contrairement à la synthèse additive que sa complexité de calcul (par exemple, Transformés de Fourier) réserve au gros systèmes et à la recherche électro acoustique (IRCAM, INA, etc.). Grosso modo, ce type de synthèse crée, en partant de zéro, un son "par tranches" en juxtaposant plusieurs harmoniques, multiples du son d'arrivé, afin d'obtenir un timbre (appelé aussi "son harmonique"). Pour imiter un piano, par exemple, prévoir environ 180 de ces fameuses "tranches". Il est toutefois à noter que certains logiciels proposent une synthèse simmilaire dite FFT (Fast Fourier Transform) sur Atari ST, Macintosh et PC/compatibles (Adap de Hybrid Arts, Sound Designer, Mellotron).

5, boulevard Voltaire
75011 PARIS

ULTIMA

Téléphone : 43.38.96.31
FAX téléc. 43.38.11.86

VOICI 12 RAISONS D'ACHETER VOTRE AMIGA DANS NOTRE ESPACE COMMODORE

I - PRIX AMIGA 500

AMIGA 500
4 295 F
+
40 logiciels
+
10% de produit
sur la vitrine Amiga

II - PRIX GAMME AMIGA

A 500 + moniteur couleur + 40 logiciels + 10% de produits **6 790 F**

A 2000 + 40 logiciels + 10% de produits **11 590 F**

A 2000 + moniteur couleur + 40 logiciels + 10% de produits **14 790 F**

III - PÉRIPHÉRIQUES COMMODORE

Lecteur 3 1/2 int. A 2010	**1 690 F**
Lecteur 3 1/2 ext. A 1010	**2 090 F**
Moniteur HR 1084	**2 990 F**
Extension 512 Ko interne	**850 F**
MPS 1500 imprimante coul.	**3 390 F**
Disque dur 20 méga	**6 990 F**

IV - PÉRIPHÉRIQUES COMPATIBLES

Kumana 3 1/2	**1 590 F**
Kumana 5 1/4	**1 990 F**
Star LC10	**2 490 F**
Star LC10 couleur	**2 890 F**
Star LC2410	**4 490 F**
Epson LX800	**2 690 F**
Digiview 3.0	**1 990 F**
Genlock	**3 290 F**
Tablette CRP	**4 390 F**

V - GRAPHISME

D.Paint II	**640 F**
Digipaint	**570 F**
Photon Paint	**730 F**
CAO 3D	**1 470 F**
Sculpt 3D	**870 F**
Animate 3D	**1 280 F**

VI - PROMO DU MOIS

Pour tout achat d'un **Amiga 2000**, nous vous offrons un **drive externe 3 1/2 double face.**

VII - NOUVEAUTÉS JEUX

Rocket Ranger
Katakis
Interceptor
Carrier Command
Powerdrome
Captain Blood
Ferrari Formula One

VIII - REPRISES

Pour tout achat dans la gamme Amiga, nous reprenons au plus haut cours votre **Atari 520/1040.**

IX - ACCESSOIRES

10 disquettes de marque	**99 F**
Boîte de rangement	**99 F**
Tapis pour souris	**60 F**
Ruban Star NC 10	**79 F**
Câble imprimante	**150 F**
Câble péritel	**150 F**
Housse	**90 F**
Joystick	**70 F**

X - PAIEMENT

Facilité de paiement sur 5 mois sans aucun intérêt
- carte bleue
- crédit Cetelem
- carte Aurore

Remise maximum :
- étudiants, enseignants, comités d'entreprises, collectivités, groupe.

Téléphonez-nous !

XI - V.P.C.

Toute marchandise chez vous **en 24 H** (service express Ducros), en fonction des stocks et dès réception de votre commande.

Service correspondance, demander :
Sandra au 43 38 96 31.

XII - CADEAU

Pour tout achat d'un ordinateur Amiga, nous vous offrons **40 logiciels + 10% de produits** sur notre vitrine Amiga.

BON DE COMMANDE

à retourner à ULTIMA - 5, bd Voltaire 75011 Paris

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code postal .....

Je commande .....

BLANCHE-FESSE ET LES

Revoici les contes de fées de notre enfance, avec leur pureté, leur romantisme et leurs beaux sentiments... Hum, seulement voilà, il y a eu quelques bugs, sept exactement. Les contes de fées ont un peu dérapé et Blanche-Fesse n'y comprend rien à l'informatique. C'est la grande initiation !

- ST, mon bel ST, suis-je la plus belle de cette rubrique ?
- Euh, ma Reine, vous voilà partie pour une grande déception... Blanche-Fesse, votre belle-fille, est quand même sacrément plus excitante que vous. Regardez-vous cinq minutes... Y'a quelques années j'dis pas, mais aujourd'hui, faut avoir une sacrée imagination pour s'émoustiller à votre vue, vous avez quand même quelques kilomètres au compteur. A partir de maintenant, vous aurez plus de liftings que de rappels... Sauf si vous organisez un match de foot : avec votre poitrine qui tombe, vous ne devriez pas rater la balle...
- Saloperie de miroir... euh d'ordinateur ! Puisque tu es si malin, montre-moi donc ce qu'elle est en train de faire, Blanche-Fesse, que j'aille y foutre la pagaille.
- Vos désirs sont des ordres, ô ma Reine, penchez-vous sur le moniteur, voici Blanche-Fesse !
- C'est vrai qu'elle est belle, la garce.
- Ah, je suis content de vous l'entendre dire. Moi-même, je ne suis qu'un pauvre ordinateur, mais j'irais volontiers lui mettre mon joystick.

- Eh bien ST, on ne se sent plus ! Un peu de tenue, mon ami.
- Vous pouvez parler... y'a pas cinq secondes, vous étiez encore à vous frotter les seins contre mon clavier.
- Que veux-tu, un clavier c'est romantique... Ah tiens, voilà les sept Bugs. Toujours aussi grivois, les nabots. Mais qu'est-ce qu'ils chantent, ça a changé ?
- Je veux, ma Reine, ils se sont reconvertis dans l'informatique, ça paye plus que les diamants.
- J'entends rien, monte le son, nullard.

Aïe-i, aïe-o, on rentre du micro
Aïe-i, aïe-o, aïe-i, aïe-o.
Aïe-i, aïe-o !

- Qu'est-ce qu'il ne faut pas entendre... Et ça rapporte, l'infomachin ?
- En tout cas, plus que les diamants. D'ailleurs Blanche-Fesse voudrait s'initier. La voilà, regarde...

Blanche-Fesse : On m'a dit que l'Amiga et l'Atari étaient des 16 bits. Qu'est-ce que c'est ?

Le nain Reset : Ça veut dire qu'ils utilisent un micro-processeur de 16 bits. Le chef de l'ordinateur, c'est le micro-processeur. C'est lui qui gère absolument toutes les informations et les opérations internes. Le problème, c'est de savoir combien il peut en gérer à la fois.

Un "bit" est l'unité élémentaire d'information pour l'ordinateur. Les ordinateurs domestiques comme l'Amstrad, le Thomson, le MSX, le C64, le Spectrum, sont des 8 bits : ce qui veut dire que leur micro-processeur ne peut gérer à la fois, au maximum, que 8 unités élémentaires d'information. Les Amiga et Atari sont plus récents, et peuvent en gérer le double.

Blanche-Fesse : Et alors ? C'est meilleur ?

Le nain Goto : C'est meilleur, c'est meilleur, plus novateur tu meurs ! C'est la différence entre une départementale et une autoroute. Plus il y a de couloirs de circulation, plus on peut faire rouler de voitures simultanément, et moins il y a d'embouteillages. Les informations circulent nombreuses et à pleine bombe. On gagne de la vitesse et de la puissance. D'ailleurs, il existe déjà des 32 bits, mais pas encore comme des ordinateurs domestiques...

Blanche-Fesse : Bon. On met les 8 bits à la poubelle ! Mais j'achète quoi ? Un Atari ou un Amiga ?

Le nain Byte : Pas si vite ! Tout se paye... Et un 16 bits vaut presque deux fois le prix d'un 8 bits. Les logiciels aussi sont plus chers, parfois même beaucoup plus...

Le nain Blitter : Là, on se demande bien pourquoi ! Quelle bonne raison peut-il bien y avoir pour qu'Arkanoïd sur ST coûte deux fois plus cher que sur Amstrad !?!. Et pour l'instant, sur Amiga en tout cas, il y a moins de choix que sur Amstrad ou même Atari.

Blanche-Fesse : Mouais... Pas de conseils, comme d'habitude ! On ne se mouille pas...

Le Prince Chargeant : Oui, voilà, j'arrive, c'est pour moi ! Prestation hors-pair, qualité du service, après-vente assuré. La clientèle en redemande...

SEPT BUGS

Le nain Gameover : D'où il sort, celui-là, qu'est-ce qu'il vend ?
Le nain Screen : Il vaut mieux que tu ne le saches pas. N'est-ce pas, Blanche-Fesse ?
Blanche-Fesse : Euh oui, en effet. Ce ne sont pas des histoires pour les petits garçons comme toi.
Le nain Record : Eh, on a presque un siècle d'âge à nous sept !
Blanche-Fesse : Peut-être, mais ça ne vous regarde pas. Chevalier, allez donc m'attendre près du buisson là-bas. Et toi, Reset, répond à ma question : quel ordinateur faut-il acheter ?
Le nain Reset : C'est simple : la dernière machine sortie est toujours la plus performante mais souvent la plus chère et la moins riche en logiciels. C'est l'Amiga le micro le plus récent, devant l'Atari, puis l'Amstrad. Faut-il jouer sur l'avenir ou se ruer tout de suite sur une bécane déjà bien établie ? Mystère... Question de feeling et de porte-monnaie !
Blanche-Fesse : Il n'y a pas que le jeu. Et pour travailler ?
Le nain Byte : Là, je me mouille, moi aussi ! L'Atari ST, sans problème. Côté bons utilitaires, l'Amstrad CPC est proche du zéro ; l'Amiga 500 est encore trop jeune et pas vraiment conçu pour. Tandis que l'Atari a un bon système de gestion de fichiers, proche de celui du Macintosh, avec icônes, souris et tout, plus quelques utilitaires de premier ordre.
Blanche-Fesse : Voilà qui est net ! Et je prends le moniteur avec ?
Le nain Screen : De préférence. D'abord pour éviter le problème classique de la télé familiale : "Je-veux - regarder - le - beau-Drucker / mais - moi - je - veux - continuer - à-massacrer - le - vilain-monstre", et ensuite parce qu'il faut la résolution supérieure d'un moniteur pour profiter à fond du graphisme 16 bits. L'Amstrad est à part : dans le prix on vous offre le moniteur, mais lui, il serait plutôt en dessous d'un écran télé banal...
Blanche-Fesse : Et on dit qu'il y a aussi des périphériques...
Qu'est-ce que c'est ?
Le nain Reset : Quelle naïveté ! Les périphériques, comme leur nom l'indique, sont tous les appareils qui peuvent entourer l'ordinateur et se connecter sur lui. Le moniteur, par exemple, est un périphérique. Il y a aussi l'imprimante, le lecteur de disquettes (ou "drive" pour les branchés), le lecteur de cassettes. Ces périphériques peuvent aussi être fournis avec l'ordinateur, et même incorporés à son boîtier : on dit alors qu'ils sont "intégrés". C'est bien mieux, car on évite une foule de branchements et l'ordinateur est plus compact. L'Amiga et l'Atari ont chacun un lecteur de disquettes intégré (d'une fiabilité assez douteuse d'ailleurs). L'Amstrad 6128 et les MSX 2 aussi.
Blanche-Fesse : Ils n'ont pas d'imprimante intégrée ?
Le nain Blitter : Ma pauvre amie ! Une imprimante, c'est presque toujours aussi gros que l'ordinateur... Et aussi cher ! Et pourtant, c'est indispensable pour la programmation et les utilitaires.
Blanche-Fesse : Bref, je vais casser ma tirelire ! Et ton "drive", il faut vraiment l'avoir ?
Le nain Goto : Bien sûr ! Ouh là là, quelle ignorance crasse ! Mais ça suffit, on est écœurés, on verra ça la prochaine fois !
Blanche-Fesse : (Chiatiques, les nabots...). Prince Chargeant, ouh-ouh, où êtes-vous ? Ah, vous voilà... Dites donc, j'irais bien faire une petite promenade en forêt sur votre fringant canasson. Vous me referez le coup de la panne, comme la dernière fois, histoire de vérifier si vous êtes toujours aussi fringant, vous aussi.
La Reine Load : Si c'est pas malheureux d'entendre des choses pareilles. Non seulement elle fréquente, mais en plus elle conclut. Y'a plus d'jeunesse !
ST : T'es jalouse, vieille taupe...
La Reine Load : Cette fois, c'en est trop. J'te ferme le bec, sale engeance de malheur !
ST : Tudju, la vioque m'a mis sur OFF. Je m'éteins... Salut les mecs, rendez-vous au prochain num...

Jean-Michel Berté
Jean-Michel Maman

LES SECRETS DU PROFESSEUR ST

Cette nuit, j'ai fait un horrible cauchemar : ça se passait pendant le "semaine-fin", ou week-end pour les puristes. Usé par un samedi routinier (incendie dans mon immeuble, prise d'otages, guerre mondiale et discours du Pape), le soir m'avait surpris affalé devant mon Sony, la télécommande dans une main, une capiteuse brune à portée de l'autre. Afin d'épargner ma moquette, je m'enfilais la brune d'un coup sec en remerciant tous les saints de l'Irlande et l'inventeur du décapsuleur. Bientôt, la Guinness aidant, je m'absorbais dans la contemplation béate d'un jeu télévisé débile. C'est alors que je reconnus le candidat : damned, c'était Professeur ST !

Le présentateur : Alors Professeur ST, en forme ? Vous allez nous faire un petit record, ce mois-ci ?

Professeur ST : Je vais faire tout mon possible.

Le présentateur : Ok, Prof. Vous permettez que je vous appelle Prof ? Bien, alors commençons. Musique digitalisée absolument décoiffante, graphismes en 3D faces pleines n'excluant pas une rapidité certaine...

Professeur ST : Je demande un indice supplémentaire.

(Passe alors dans le champ une Marilyn de bazar, exhibant un joker).

Le présentateur : L'éditeur est Rainbird. Attention chrono.

Professeur ST : Fastoche ! C'est **Starglider II**. Je peux même vous dire que les versions ST et Amiga sont sur la même disquette, chacune sur une face.

Le présentateur : Bravo Prof ST ! Ce qui est bien avec vous, c'est la précision dont vous faites preuve. Ce n'est pas comme notre précédent et malheureux candidat, un certain Amiga se prétendant docteur. Quel nul !

Professeur ST : Docteur lui, laissez-moi rire ! Il est aussi docteur qu'un pyromane peut être pompier !

*Le présentateur : Eh oui, qui trop embrase, mal éteint... Seconde question : **Puffy's Saga**, est une sorte de Gauntlet très rigolo. Dans ce jeu, pas d'elfes ni de magiciens, mais un couple de Puffys (sorte de Borogroves un peu smouales). On peut choisir d'incarner un ou une Puffy (Puffette ?). Dernier indice, les bruits digitalisés sont écroulants. Prêt, monsieur ST ? Bien, voici la question à proprement parler : nom de l'éditeur ?*

Professeur ST : Puffy's Saga est édité par Ubi Soft (tonnerre d'applaudissements).

Le présentateur : Il est très fort. Passons maintenant aux jeux de rôles : que pouvez-vous me dire de Paladin ?

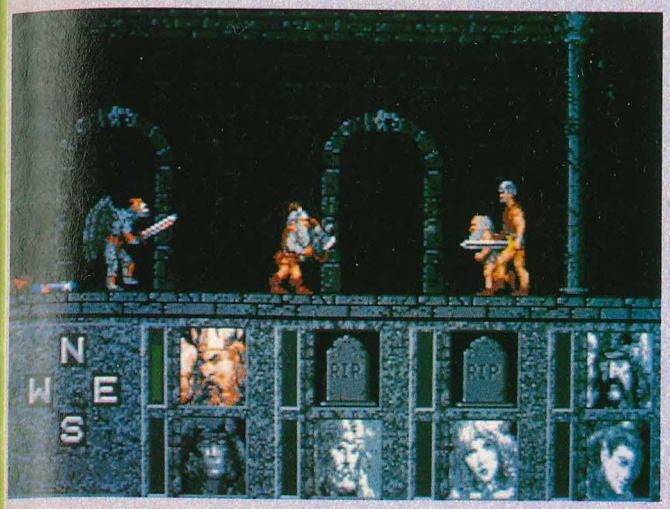
Professeur ST : **Paladin**, jeu édité par Omnitrend Software, est un logiciel assez intéressant. De Ultima IV, il a gardé la notion d'équipe (plusieurs personnages sont dirigés) ; de Ring of Zilfing, il empreinte la présentation, puis-

Paladin ▲

que les personnages en question sont visibles à l'écran. Où est l'originalité ? Figurez-vous que ce jeu de rôles est EN PLUS un "Construction Set". Je veux dire

Paladin ▼

Puffy's Saga ▼



Heroes of the lance ▲ ▶

par là qu'un second programme, présent sur la disquette, permet de créer les décors de son aventure, niveau par niveau. Bien entendu, de nombreux JdR "prêt à jouer" sont présents sur la disquette.

Le présentateur : Vous finirez par avoir ma peau, Prof'... Pour un bonus, que pouvez-vous me dire d'autre sur les JdR ?

Professeur ST : D'ac ! Je vous règle ça en deux manches. Primo : j'ai vu, vu de mes propres yeux, **Bard's Tale 2** sur ST ; il devrait bientôt passer le Rhin. Secondo : **Heroes of the lance** est imminent. Vous ne connaissez-pas ? Si je

Heroes of the Lance ▲

vous parle de Dungeons & Dragons, ça ne vous évoque rien ? Eh si, Heroes of the lance est la partie arcade/aventure de cette série de logiciels. Ça ressemble à une sorte de grandiose Barbarian (Psygnosis). En fait, c'est encore mieux que cela : les graphismes sont absoluments fantastiques. On se déplace au joystick et il est possible de prendre des objets, combattre des monstres, lancer des sorts. Problème, tout cela est bien lent.

Le présentateur : Tenez, le voilà votre bonus (second passage de la Barbie, un bonus en main). *Voyons si vous ferez toujours le malin avec la question suivante. C'est un jeu d'aventure ; il y a beaucoup de textes mais les images ne sont pas légions.*

Professeur ST : Ah oui, je le connais, il s'agit de **Twilight's Ransom,** de Paragon Software. En effet, il y a peu de graphismes, ce qui tombe impec' puisque qu'ils sont moches.

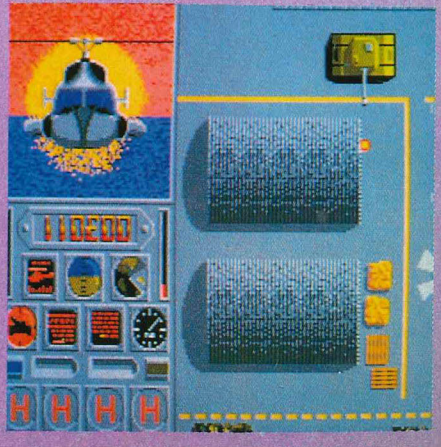
(A ce moment, j'ai vraiment commencé à craquer, alors je me suis fait une grande blonde, sur le coin de la table de la cuisine, vite fait, une danoise je crois, et ensuite, après cette Tuborg, j'ai changé de chaîne : c'était l'heure des pubs (ces derniers temps, à la télé, c'est l'heure des pubs plusieurs fois par heure). Preuve que le cauchemar continuait, j'étais dans tous mes états et Prof ST dans toutes les pubs : deux types (dont Prof ST) : "Y parait que les plus belles filles du monde sont dans **Strip Poker II** sur ST". - Ok, allons-y ! (les types filent en voiture). Ensuite, les même entourés de nanas à croquer. L'autre type dit alors, d'un air salace, que "Ouaip', c'est édité par Artworkx", et que "Le joueur a le choix entre deux nanas". Son compère lui répond : "Ere informatique en prépare un aussi, de strip-poker. Ils garantissent qu'il ne sera pas vulgaire. Plutôt conceptuel, non ? Pourquoi pas une simulation de vol garantie sans vertige ?". Après, encore une pub. C'est un jeune loup dans le vent qui dispute une partie de hockey sur glace. On aura reconnu **Superstar Ice Hockey**, édité par Mindscape. Le jeu a plutôt l'air sympa, d'autant qu'il est possible d'y jouer seul ou à deux. Le personnage se dirige au joystick. On peut choisir de jouer en défense ou en attaque. S'il est un peu gênant que les graphismes soient sobres, il faut toutefois reconnaitre que les animations des joueurs sont parfaites. Enfin, je m'égare ; bref, le jeune loup se fait une allemande : "On peut rester actif après une bonne biere". Je crois que j'ai encore craqué, aussi suis-je repassé au jeu télévisé).

Twilight's Ransom ▲

Le présentateur : Parlez-moi un peu de ***War Heli,*** *ce merveilleux jeu de Argonica que le monde entier nous envie.*

Professeur ST : Vous voulez parler de ce

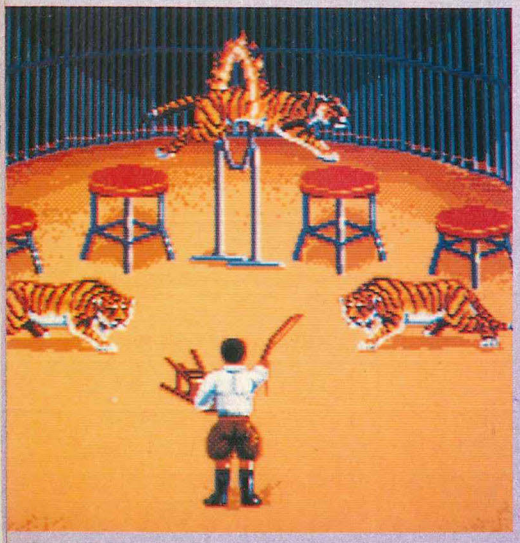
War Heli ▼



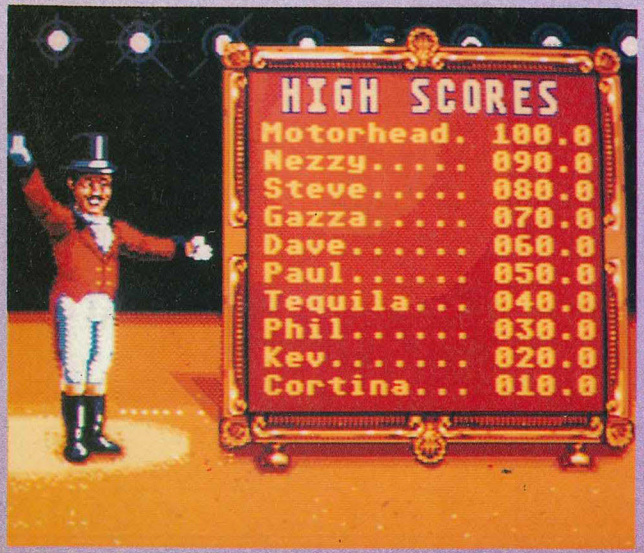
merveilleux jeu que le monde nous envie déjà, à cause de la qualité du scrolling vertical ? Attendez... Il s'agit bien d'un jeu d'arcade ? Ça me revient ! Un hélico survole une ville. Les couleurs sont un peu pâlichonnes, mais qu'importe. C'est fluide, propre, sans bavure. Outre une quantité assez impressionnante de chars, canons, mines et machins, des voitures civiles traversent l'écran de temps à autre. Laissez-les vivre ! Un très beau jeu.

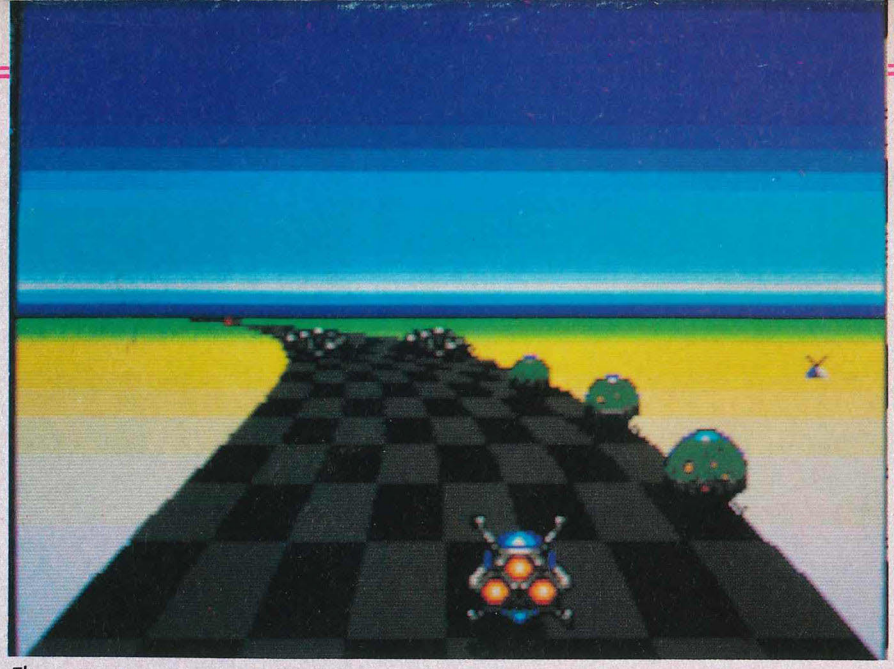
Le présentateur, (de plus en plus excédé) : Un jeu de la série Truc-bidule Games (World, Summer, etc.) mais édité par Tinesoft. Alors, "Môssieur je sais tout", il est probable que l'énoncé de ce problème vous bloque quelque peu, non ?

Professeur ST : Vous me décevez, "Môssieur le présentateur". **Circus Games**, comme son nom l'indique assez clairement, est un jeu proposant des épreuves de cirque. Je pourrais vous raconter une foule de choses absolument



Circus Games ▼▲





Eliminator ▲

fascinantes sur les animations, la musique, la longueur du chargement et toutes ces sortes de choses. Je pourrais, seulement voilà : je n'ai que des photos à vous proposer. Je m'en tiendrais donc à une description "de visu" des graphismes : superbes !

Le présentateur, (essayant de garder son calme) : On peut dire que vous avez une sacrée chance, vous ! Enfin, le spectacle continue ! Attention, monsieur ST, concentrez-vous bien. Monsieur ST... pouvez-vous... me donner... attention suspense : la liste des nouveautés Hewson ! (Là, j'ai vraiment cru que le candidat allait tourner de l'oeil. Eh bien non ! Prof' ST, comme s'il n'attendait que cette question, a commencé à parler d'une voix claire).

Professeur ST : **Exolon** est un shoot'm up, c'est à dire un jeu d'arcade. Les graphismes sont vraiment chouettes. Pas seulement au niveau de la qualité, mais aussi d'un point de vue artistique. Les personnages se découpent vraiment très bien sur le fond noir. Le jeu se passant dans l'espace, c'est un peu normal... Seul ombre au tableau, c'est le cas de le dire, le passage d'un tableau à l'autre se fait sans scrolling. C'est un peu dur d'attendre à tous les accès disques. Sinon, rien de particulier à dire. La scène est vue de côté, on dispose d'un laser et de grenades. La routine, quoi. Ensuite, **Eliminator**. Ah... voilà un jeu qu'il est beau. Imaginez une route quadrillée (noire et grise). La route, un long ruban "qui défile qui défile" est peuplée de bestioles, genre chenilles, qui envoient des bombes aussi facilement que le ferait un ST en folie. Vous, vous pilotez une sorte de vaisseau assez rapide, et naturellement, c'est sur vous que les chenilles essayent de faire un carton. C'est très beau, très rapide, très marrant à jouer et, ô miracle, la notion de hauteur est prise en compte puisque le relief de la route donne lieu à de magnifiques déformations. On continue dans la joie et la bonne humeur : **Nebulus**. Est-il possible que vous n'ayiez jamais entendu parler de Nebulus ? Vous allez voir, dès que j'aurai commencé la description, ça va vous revenir comme un boomerang. Au début de la partie, un sous-marin aborde une tour sortant de l'eau. Un monstre rigolo, genre podocéphale, sort du vaisseau et se hisse sur la première marche de la tour. Ensuite, suivez-moi bien parce que c'est assez coton à expliquer, vous dirigez le monstre au joystick (diriger au joystick... si je n'ai pas écrit cela 10 000 fois...). Le but du jeu est de monter en haut de la tour. Le person-

Nebulus ▼

CINQ POIGNEES D'ACTION ACHARNEE

MOTOR MASSACRE

Frayez-vous un chemin jusqu'au Dome du Démon prenez part au carnaval de destruction motorisée le plus terrifiant que l'on puisse imaginer. Envoyez vos adversaires dans les gouffres des ténèbres avant d'émerger comme Gladiateur Suprême... suprême jusqu'à la prochaine séance de massacre motorisé, bien sûr!

CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette/+3 Disquette **ATARI ST, AMIGA**

TECHNO COP

Un pas dans l'avenir. L'arnarchie reigne. La terreur gouverne. Cependant, ce sont vos rues, c'est votre territoire. Le fait d'être flic est toujours dangereux. Etre un policier de l'avenir, c'est un pas dans le noir!

CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette +3 Disquette
ATARI ST, IBM PC, AMIGA

DARK FUSION

Seul l'élite réussit aux examens à 3 phases du Corps des Guerriers de Garde. Vous maîtrisez votre parachute à mesure que vous affrontez les enfers mutants. Puis, un choix terrifiant: fusionner les formes de vie avec votre ennemi vaincu ou faire face au défi suivant, seul.

CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette/+3 Disquette

BUTCHER HILL

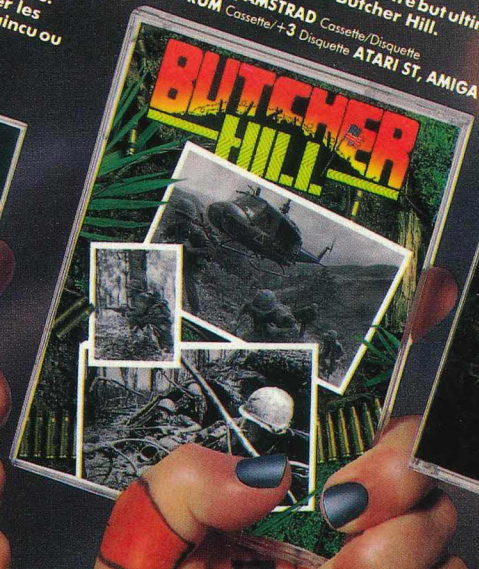
La tension augmente à mesure que vous naviguez les eaux troubles, à la barre de votre petit canot à moteur, à la récherche de vivres et munitions vitales. Vous accostez... au coeur de la jungle vietnamienne, l'odeur de la mort tout autour de vous. Panique... un village inconnu. Ami ou ennemi? Autant d'obstacles entre vous et votre but ultime- l'assaut sanglant de Butcher Hill.

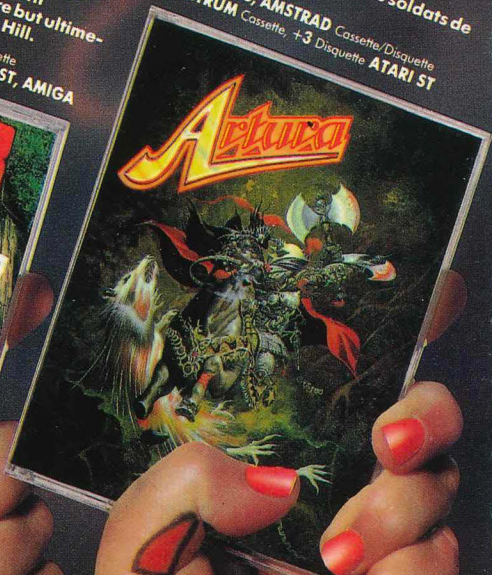
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette/+3 Disquette **ATARI ST, AMIGA**

ARTURA

Remontez dans le temps, à un endroit et à une dimension où la chevalerie était le code de conduite. Mettez-vous à la récherce de Nimbe et découvrez un voyage terrifiant, infesté de goules, d'araignées, de rats géants et de redoutables soldats de Satan.

CBM 64/128, AMSTRAD Cassette/Disquette
SPECTRUM Cassette, +3 Disquette **ATARI ST**





GREMLIN

GREMLIN

PHOTOS D'ECRAN DE FORMATS DIVERS.

Gremlin Graphics Software Ltd, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Angleterre.

nage est toujours présent à l'écran, ce qui fait que la tour... tourne ! De temps en temps, des ascenseurs permettent de monter et, naturellement, des tas de monstres bizarroïdes font tout ce qu'ils peuvent pour vous précipiter au bas de l'édifice. Les bruitages sont fa-bu-leux

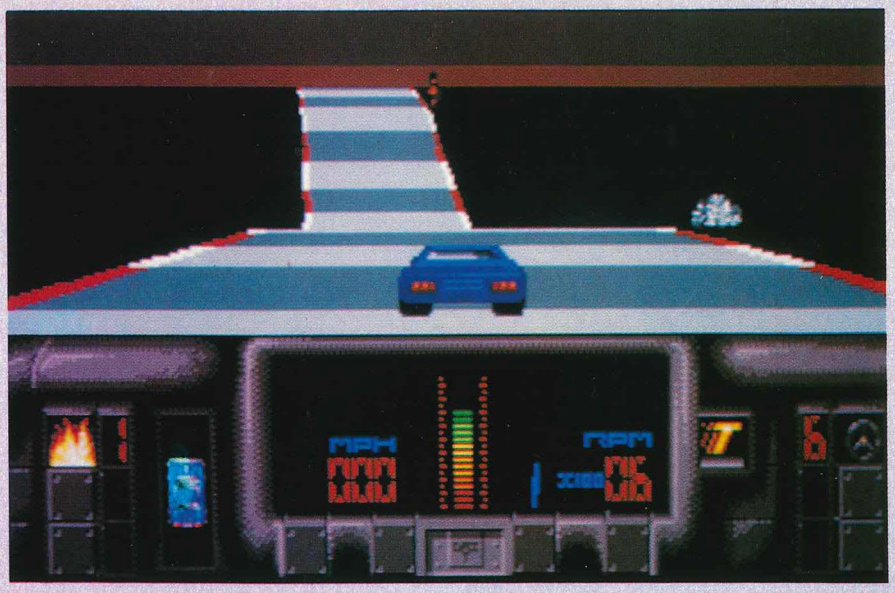
Netherworld ▼

(digitalisations) et les graphismes itou, comme en témoignent les reflets que font sur l'eau les personnages et la tour. Bon maintenant, relisez ces lignes en regardant la photo de Nebulus et vous comprendrez tout. Avec **Netherworld**, nous rentrons dans les méandres synaptiques d'un gigantesque cerveau peuplé de monstres que Lovecraft n'aurait pas reniés : en dirigeant une sorte de soucoupe volante, vous essayez de détruire tout ce qui passe à votre portée. Dit comme ça, on pourrait croire qu'il s'agit

Overlander ▲

d'un jeu de plus : eh non, **Netherworld** est vraiment fabuleux. Les animations sont excellentes et le tir du vaisseau (multi-directionnel) est assez inédit. Ah, je savais bien que j'avais oublié un détail d'importance. C'est d'avoir parlé de tir multi-directionnel qui me fait penser que le scrolling l'est, lui aussi, multi-directionnel.

(Le présentateur était vert ! Dans ses yeux, on pouvait lire toute la détresse du type qui sent qu'une situation lui échappe comme un pantalon sans bretelles. Du



Overlander ▲

coup, Prof ST s'est déchaîné : il s'est mis à parler, parler, parler. C'était assez écroulant de voir un candidat de jeu télévisé plus bavard que le "Savafort" local).

Le présentateur : Je...

Professeur ST : La ferme ! Je suis certain que vous n'avez jamais entendu parler de **Overlander** édité par Elite, alors écoutez-moi. Au commencement était Mad Max (le film, of course de voiture). Ensuite vint **Roadblasters**, une simulation de conduite genre "tire toi, j'arrive", puis **Fire and Forget**, une simulation de conduite genre "j'te dis qu'je veux doubler !". Les éditeurs s'attendaient à faire un carton, mais c'est finalement la presse anglaise qui en fit un, de carton. Alors arriva **Overlander**. Bien que cela soit interdit, les journaux s'amusèrent au grand jeu du comparatif : les deux premiers jeux eurent du mal à s'en relever (allez savoir pourquoi), Overlander, lui, fut déclaré vainqueur toute catégorie. Mais je parle, je parle, et j'oublie le principal : **Overlander** fait parti d'un nouveau type de jeu ; les "Construction Set Destroy", c'est-à-dire qu'une somme allouée au joueur en début de partie lui permet de construire sa voiture et de choisir ses armes. Plutôt sympa, d'autant que les animations sont rapides.

(Ensuite, juste avant que j'aille me coucher, dans mon rêve, j'ai encore changé de chaîne : il y avait un film historique de FIL, suite de Versailles Story et assez logiquement intitulé **Le siècle des lumières**.

Quelque chose me disait que le prochain jeu de la série se passerait pas très loin de nos locaux, en 1789. A ce train-là, on pouvait espérer des "Terreurs", "Restaurations", "Napoléon" et autre "1848" comme s'il en pleuvait. Allez, je plaisante, mais le jeu à l'air très sympa : il comporte même un "vrai" billard et les graphismes sont beaucoup mieux réalisés. Là, j'ai changé et suis tombé sur une série de science-fiction : **Cyber-**

Cybernoïd ▼

noïd, "choute zaim' eup" classique mais ô combien réussi : bombes, mines, boucliers, lasers et rayons de la mort en tous genres. A cet instant, les martiens ont chargé et ça s'est mis à faire un tel pétard que je me suis réveillé pour de bon).

Moulinex

GFA SURPASSE GFA

GFA BASIC 3.0

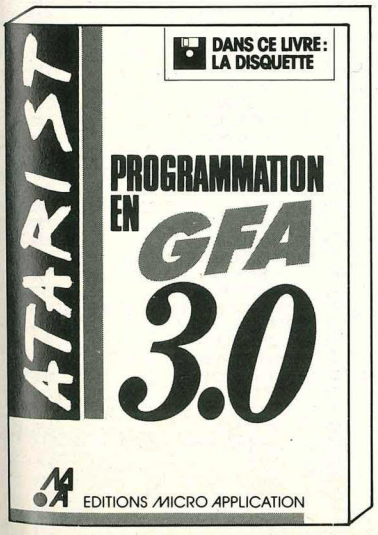
De par sa puissance et sa convivialité, le GFA s'est imposé comme "le langage" sur ATARI ST. Aujourd'hui, GFA surpasse GFA avec la version 3.0 dont la richesse et l'environnement renforcent encore la suprématie.

GFA BASIC 3.0

Plus puissant, GFA possède plus de 400 fonctions. Plus confortable, l'éditeur a été complètement réécrit : de nouveaux utilitaires, la mémorisation des procédures, l'accès aux accessoires de bureau et une multitude de fonctions faciliteront vos longs développements. Plus rapide grâce aux nouvelles routines et à sa programmation structurée, le gain de temps pour certaines instructions comme PSET, FOR..., NEXT ou INPUT, va de 100 à 400 %. Réf. ST 027. 750 F

GFA ASSEMBLEUR

Conçu pour satisfaire tous les développeurs : programmes de jeux, animations graphiques hyper-rapides... L'éditeur corrige instantanément les erreurs. L'assemblage est conditionné, récursif et possède une liste impressionnante de caractéristiques (compactage des fichiers...). Avec son débugger, GFA ASSEMBLEUR est un outil unique. Réf. ST 033. 750 F.



PROGRAMMATION EN GFA BASIC 3.0

Indispensable au programmeur, cet ouvrage exploite toutes les nouvelles instructions des GFA 3.0 telles que : programmation structurée, nouveaux types de variables instruction, Line-A, routines Assembleur, bibliothèque AES... Sur la disquette, de très nombreux exemples et une dizaine d'utilitaires. Réf. ML 638. 349 F avec la disquette.

OFFRE DE MISE A JOUR

Jusqu'au 31 décembre 88, tous les possesseurs de GFA 2.X pourront accéder à la nouvelle version moyennant la somme de 350 F, le manuel et la disquette d'origine (au lieu de 750 F). Contactez votre revendeur.

EDITIONS MICRO APPLICATION

WELLDONE

EDITIONS MICRO APPLICATION
58 RUE DU FG-POISSONNIÈRE 75010 PARIS/TÉL. : (1) 47 70 32 44

REF.	DESIGNATION	PRIX
FRAIS D'ENVOI*		

*20 F si commande inférieure à 250 F/40 F recommandé

TOTAL TTC

☐ mandat ☐ chèque à l'ordre de MICRO APPLICATION

Date d'expiration _____

Date : _____ Signature :

Nom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Code postal : _____

☐ GRATUIT : JE DÉSIRE RECEVOIR LE CATALOGUE 88/89.

☐ **Je possède GFA 2.X et désire en échange du manuel, de la disquette 2.X et d'un règlement joint de 350 F recevoir GFA 3.0.**

MN

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT
MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
GOLD SILVER BRONZE	149/199
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
TOP 10 COLLECTION	99/145
10 GREAT GAMES 2	110/190
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
GOLD HITS N.3	110/190
GAME SET & MATCH	129/169
MAGNIFICIENT 7	110/159
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
HIT PACK	95/145
6 PACK VOL.2	95/145
6 PACK VOL.3	95/145
ARTICFOX	145/195
ALIEN SYNDROME	95/139
ARKANOID 2	89/145
A.T.F	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BIONIC COMMANDO	95/145
BARD'S TALES	145/195
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145
CHARLIE CHAPLIN	95/145
CONSPIRATION	145/185
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
ENDURO RACER	89/139
GUNSHIP	180/239
GABRIELLE	139/175
G.B. AIR RALLY	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
HURLEMENTS	/195
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
KARNOV	95/145
LEADERBOARD PAR 3	145/169
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99/149
L'ARCHE DU CPT BLOOD	199
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189
LA CHOSE DE GROTEMBURG	135/175
MARAUDER	89/139
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
NIGHT RAIDER	95/145
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	95/145
OLYMPIC CHALLENGE	95/145
OVERLANDER	95/145
OUT RUN	89/145
PHM PEGASUS	149/195
PIRATES	/179
PREDATOR	89/145
PLATOON	89/145
ROAD BLASTERS	89/139
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RYGAR	89/139
STREET FIGHTER	95/145
SPACE RACER	145/195
SPY VS SPY TRILOGY	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	95/145
STARGLIDER	145/195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145/195
TARGET RENEGADE	89/145
TETRIS	95/145
THUNDERCATS	89/139
VINDICATOR	95/145
VIXEN	99/139
WONDERBOY	89/139
1943	95/145

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
GOLD SILVER BRONZE	149/199
KARATE ACES	119/179
COLLECTION KONAMI	110/189
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
ALBUM EPYX	99/149
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
AMERICAN CIVIL WAR 2	/249
ARKANOID 2	95/145
APOLLO 18	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BIONIC COMMANDO	95/145
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BIVOUAC	189/189
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
CORPORATION	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GREAT GIANA SISTER	95/145
G.B. AIR RALLY	/145
GUADALCANAL	95/145
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
HAWKEYE	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
JINKS	95/145
KARNOV	95/145
KNIGHT GAMES 2	95/145
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	95/145
LORD OF CONQUEST	99/169
LAST NINJA	99/145
MICKEY MOUSE	95/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
OUT RUN	95/145
PRESIDENT IS MISSING	/180
PANDORA	95/145
PAC LAND	95/145
PREDATOR	95/145
POWER AT SEA	99/169
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
ROAD BLASTER	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
SINBAD	/195
SUMMER OLYMPIAD	95/145
STREET FIGHTER	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SAMURAI WARRIOR	95/145
SKATE OR DIE	99/159
SPY VS SPY TRILOGY	95/169
SKYFOX 2	99/149
SUPER STAR SOCCER	95/180
SUPER SPRINT	85/135
THE GAME WINTER	/145
THE 3 STOOGES	/195
TARGET RENEGADE	95/145
THE TRAIN	99/149
TEST DRIVE	99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
VINDICATOR	99/149
WORLD TOUR GOLF	120/190
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
1943	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
KARATE ACES	149
LES GEANTS D'ARCADE	120
TOP 10 COLLECTION	120
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
6 PACK VOL.2	95
6 PACK VOL.3	95
ALIEN SYNDROME	95
ARKANOID 2	95
A.T.F	95
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149
BIONIC COMMANDO	95
BUGGY BOY	95
BASKET MASTER	95
CALIFORNIA GAMES	95
COMBAT SHOOL	89
F 15 STRIKE EAGLE	120
G.B. AIR RALLY	120
GAUNTLET 2	95
GUNSHIP	120
INTERNATIONAL FOOTBALL	130
IKARI WARRIOR	95
KARNOV	95
LAZER TAG	95
MICKEY MOUSE	95
MERCENARY	95
MARAUDER	95
MATCH DAY 2	89
NIGHT RAIDER	95
NIGELL MANSELL	95
OLYMPIC CHALLENGE	120
OVERLANDER	95
OUT RUN	95
PREDATOR	95
P.H.M. PEGASUS	95
PLATOON	89
ROAD BLASTER	95
ROADWARS	95
ROLLING THUNDER	89
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
SILENT SERVICE	120
TARGET RENEGADE	95
TRANTOR	95
VIRUS	95
1943	95

ATARI XL/XE

	C/D
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
BASIL DETECTIVE	110/160
COLONIAL CONQUEST	/390
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
EURPEAN SUPER SOCCER	140/195
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GREEN BERET	95/...
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/...
RAMPAGE	120/180
SPY VS SPY TRILOGY	120/180
SONS OF LIBERTY	/490
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
TOMAHAWK	110/169
WARGAME CONSTRUCTION SET	/290
WINTER OLYMPIADE 88	120/...
FIGHT NIGHT	190 K
LODE RUNNER	190 K
ONE ON ONE BASKETBALL	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K

PC 1512 & COMPATIBLES

ALBUM UBI	295
ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	290
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	290
B24	490
BED LAM	225
CORRUPTION	225
CARRIER COMMAND	245
CHARLIE CHAPLIN	225
CALIFORNIA GAMES	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	290
DREAM WARRIOR	225
DECISION IN THE DESERT	290
DIG DUG	190
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FOOTBALL MANAGER 2	260
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
I'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
SCENERY EUROPE	250
GAUNTLET	245
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
INDOOR SPORT	195
IMPOSSIBLE MISSION 2	245
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	190
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JEANNE D'ARC	285
JET	490
KARATEKA	290
LAST NINJA	420
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MANHATTAN DEALERS	265
MINI PUT	245
MACH 3	215
MICRO SCRABBLE	290
MECH BRIGADE	290
OFF SHORE WARRIOR	245
PAPERBOY	295
PRESIDENT IS MISSING	290
PC GOLD HITS N° 2	225
PC GOLD HITS	195
PLATOON	225
P.H.M. PEGASUS	295
PIRATES	225
PC 1512 HITS	225
POLICE QUEST	245
PHANTASIE 3	290
RAMPAGE	290
SARGON 3	295
SKYFOX 2	245
SOLOMON'S KEY	225
STAR COMMAND	340
STELLAR CRUSADE	340
STREET FOOTBALL	290
SPACE RACER	185
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	245
SILENT SERVICE	225
THE 3 STOOGES	295
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	269
U.M.S.	225
ULTIMA 4	225
ULTIMA 5	295
VECTORBALL	195
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
3 D HELICOPTER	190

ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX	239
ARMY MOVES	195
ALIEN SYNDROME	185
ARKANOID 2	195
BOMBJACK	225
BIONIC COMMANDOS	185
BAD CAT	210
BETTER DEAD THAN ALIEN	185
BEYOND THE ICE PALACE	185
BUGGY BOY	195
BARD'S TALES	225
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
CORRUPTION	295
CARRIER COMMAND	220
CHESS (PSION)	295
CHESSMASTER 2000	225
DONGEON MASTER	245
DEFENDER OF THE CROWN	269
EXPLORA	345
ENDURO RACER	145
FOOTBALL MANAGER 2	260
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
SCENERY EUROPE	245
GOLDRUNNER 2	195
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
INDY 500	149
INDOOR SPORTS	225
IKARI WARRIOR	195
IMPOSSIBLE MISSION 2	185
INTERNATIONAL FOOTBALL	225
JET	395
JEANNE D'ARC	280
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	225
LEADERBOARD BIRDIE	225
LOCK ON	245
LEGEND OF THE SWORD	225
LORD OF CONQUEST	225
LEATHERNECK	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	225
MICKEY MOUSE	245
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OVERLANDER	240
OPERATION JUPITER	225
OBLITERATOR	225
OUT RUN	195
PLATOON	185
PREDATOR	225
POLICE QUEST	225
ROAD BLASTER	245
ROADWARS	195
RETURN TO GENESIS	195
ROLLING THUNDER	195
STARGLIDER 2	225
SKRULL	245
STREET FIGHTER	245
SIDE ARMS	225
SIDE WINDER	120
SPITFIRE 40	185
SUPER SKI	225
SPACE HARRIER	195
SPACE RACER	185
SPACE QUEST 2	225
SUPER SPRINT	140
THUNDERCATS	185
TARGET RENEGADE	225
TOP GUN	119
TEST DRIVE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
U.M.S.	225
ULTIMA 4 FRANÇAIS	295
VIRUS	245
VECTOR BALL	180
VIXEN	225
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	295
WARSHIP	290
WIZARD WARZ	225
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	185

NUT.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

ALIEN SYNDROME 225
ARMY MOVES 220
AARGH 245
ARKANOID 245
BUGGY BOY 245
BIONIC COMMANDO 225
BOBBLE BUBBLE 245
BLACK LAMP 245
BARBARIANS 195
BARD'S TALES 225
BARD'S TALES 2 290
CARRIER COMMAND 245
CHESSMASTER 2000 195
CAPONE 285
CRACK 290
CALIFORNIA GAMES 290
DRUID 2 245
DESTROYER 225
DEFENDER OF THE CROWN 315
EXPLORA 350
FOOTBALL MANAGER 2 260
FUTURE TANK 149
FERRARI FORMULA ONE 260
FLIGHT SIMULATOR 2 335
SCENERY JAPAN 245
SCENERY EUROPE 245
GREAT GIANA SISTER 245
G.B. AIR RALLY 195
INTERCEPTOR 245
IKARI WARRIOR 225
INDOOR SPORT 195
JINKS 225
JEANNE D'ARC 345
JET 450
KARTING GRAND PRIX 145
LE MANOIR DE MORTEVILLE 245
LEATHERNECK 225
L'ARCHE DU CPT BLOOD 340
MANHATTAN DEALERS 245
MACH 3 220
MARBLE MADNESS 195
OBLITERATOR 245
PANDORA 245
QUESTRON 2 290
RETURN TO GENESIS 245
ROLLING THUNDER 225
ROADWARS 195
SENTINEL 225
SCRABBLE DE LUXE 245
SUMMER OLYMPIADE 225
STREET FIGHTER 295
STAR RAY 245
SKYFOX 2 245
SPACE RACER 185
STAR WARS 245
THUNDERCATS 245
THE THREE STOOGES 295
THEXDER 240
THE HUNT FOR RED OCTOBER 225
TERROR PODS 195
TEST DRIVE 325
ULTIMA 4 295
VECTORBALL 180
VIXEN 245
WINTER OLYMPIADE 88 195
XENON 195

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ HANG ON
+ *2 MANETTES DE JEUX*
+ CABLE PERITEL 990

CONSOLE SEGA :
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1390

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT 449

JEUX :
AFTER BURNER 290
ALIEN SYNDROME 260
ALEX KIDD 215
ALEX KIDD 2 290
ACTION FIGHTER 215
ASTRO WARRIOR / PIT POT 215
BANK PANIC 165
BLACK BELT 215
CHOPLIFTER 215
ENDURO RACER 215
F16 FIGHTER 165
FANTASIE ZONE 215
FANTASIE ZONE 2 265
GLOBAL DEFENSE 215
GREAT GOLF 215
GREAT FOOTBALL 215
GREAT BASKETBALL 215
GREAT BASEBALL 215
GREAT VOLLEYBALL 215
GANGSTER TOWN 215
GHOST HOUSE 165
KUNG FU KID 215
MISSILE DEFENSE 3D 215
MY HERO 165
OUT RUN 265
PRO WRESLING 215
QUARTET 215
RESCUE & MISSION 215
ROCKY 265
SPY VS SPY 165
SECRET COMMAND 215
SUPER TENNIS 165
SPACE HARRIER 265
SHOOTING GALLERY 215
TEDDY BOY 165
TRANSBOT 165
THE NINJA 215
WORLD SOCCER 215
WORLD GRAND PRIX 215
WONDERBOY 215
ZAXXON 3D 265
ZILLION 2 215
ZILLION 215
JOYSTICKS SEGA :
SPEED KING SEGA 180
CONTROL STICK 160

APPLE 2

B 24 250
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT 250
BARD'S TALE 250
BARD'S TALE 2 250
BARD'S TALE 3 250
BATTLE CRUISER 590
COLONIAL CONQUEST 295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 245
CALIFORNIA GAMES 350
COMMANDO 350
CHESSMASTER 2000 250
DIG DUG 190
DEATH SWORD 245
DONDRA 290
DAMBUSTER 250
DECISION IN THE DESERT 290
DESTROYER 195
ECHELON 340
EARTH ORBIT STATION 225
FLIGHT SIMULATOR 2 430
F15 STRIKE EAGLE 230
GAUNTLET 245
IKARI WARRIOR 320
INFILTRATOR 2 250
JET 430
KARATE CHAMP 195
KING QUEST 3 390
KARATEKA 320
KUNG FU MASTER 190
LEGACY OF THE ANCIENT 225
MECH BRIGADE 350
MARBLE MADNESS 225
PAPERBOY 290
PIRATES 350
PANZER STRIKE 295
P.H.M. PEGASUS 225
PHANTASIE 1 390
PHANTASIE 2 390
PHANTASIE 3 290
QUESTRON 2 245
RING OF ZILFIN 250
RAD WARRIOR 245
SHADOW OF MORDOR 295
SUPER BOULDERDASH 190
SPACE QUEST 2 290
SONS OF LIBERTY 345
SHARD OF SPRING 250
SPINDIZZY 190
SUBBATTLE SIM 290
SKYFOX 169
SOLO FLIGHT 240
STARGLIDER 245
SILENT SERVICE 285
SUMMER GAMES 195
SUMMER GAMES 2 195
TEST DRIVE 225
TOMAHAWK 290
THUNDERCHOPPER 245
TRIPLE PACK 190
ULTIMA 3 360
ULTIMA 5 590
WASTELAND 250
WARSHIP 390
WORLD GAMES 250
WINTER GAMES 195
WIZARD CROWN 290

APPLE 2 GS

ALIEN MIND 390
BARD'S TALES 420
DELUXE PAINT 2 950
DESTROYER 350
GAUNTLET 290
MARBLE MADNESS 290
PIRATES 295
PAPERBOY 290
POLICE QUEST 290
SUBBATTLE SIMULATOR 340
SPACE QUEST 450
SHANGAI 450
THEXDER 290
WORLD TOUR GOLF 390

MACINTOSH

AMAZON 450
ANCIENT ART OF WAR 350
BALANCE OF POWER 290
CHUCK YEAGER 390
COMPUTER AMBUSH 590
CHESSMASTER 2000 390
DEFENDER OF THE CROWN 290
FLIGHT SIMULATOR 450
SCENERY DISK N.7 250
SCENERY DISK N. 11 250
GUILD OF THIEVES 260
KING OF CHICAGO 450
LODE RUNNER 350
POLICE QUEST 350
PATTON VS ROMMEL 395
SPACE QUEST 2 350
SHANGAI 350
SKYFOX 250

JOYSTICKS

QUICKSOT 2 69
QUICKSOT 2 TURBO 129
QUICKJOY 2 89
QUICKJOY 3 129
SPEEDKING KONIX 105
PRO 5005 159

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES
DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /... :
10 DISQ. 3,5'' SF/DD 99
10 DISQ. 3,5'' DF/DD 120
BOITE RANGEMENT 50 DISQ 99
BOITE RANGEMENT 150 DISQ 150

APPLE / C64 / ATARI XL :
10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES 39
10 DISQ. 5''1/4 SF/DD 69
10 DISQ. 5''1/4 DF/DD 99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ. 99

MATERIEL

MATERIEL ATARI ST
520 STF 3490
520 STF + MONITEUR MONO 4490
520 STF + COULEUR SC1425 5490
1040 STF 4790
1040 STF + MONITEUR MONO 5990
1040 STF + COULEUR SC1425 7490

MEGA ST :
MEGA ST2 + MONOCHROME H.R. ..... 9450 HT
MEGA ST2 + COULEUR ..... 10750 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME H.R. ..... 12450 HT
MEGA ST4 + COULEUR ..... 13750 HT
MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804 ..... 19950 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804 ..... 22950 HT

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA 4490
CA 720 3''5 DF 1590
CUMANA 3''5 DF 1630
CUMANA 5''1/4 1 MEGA 2190

MONITEURS ATARI :
MONOCHROME HR.SM124 1590
COULEUR SC1425 2590

MONITEURS COULEUR PHILIPS :
- 8801 2490
- 8832 (COULEUR + MONO + TTL) 3490

IMPRIMANTES :
ATARI SMM804 1990
LASER SLM804 ..... 11450 HT
STAR LC10 COMPLETE 2590
STAR LC10 7 COULEURS 2890
STAR LC 24/10 4990
CABLE IMPRIMANTE 150
RUBAN ENCREUR SMM804 79
RUBAN ENCREUR NL10 79
RUBAN ENCREUR LC10 49

AMIGA :
AMIGA 500 4490
A.500 + SUPERBASE + TEXCRAFT 4725
A.500 + MONITEUR 8801 6390
A.500 + MONITEUR 1084 7490
AMIGA 2000 11590
A.2000 + MONITEUR 1084 14790
MONITEUR COULEUR 1084 2990
CABLE PERITEL 190
LECTEUR 3''5 CA880 1590

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS *POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.*

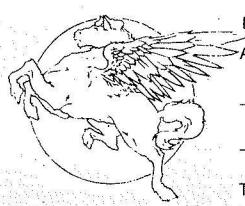
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris



MN14

carte bleue CB

NOM _____
ADRESSE _____

TÉL _____

Date d'expiration –/– Signature _____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage. ..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Réglement: je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES

LES TRUCS DU DOCTEUR AMIGA

Il est là ! Je sais qu'il est toujours très dur pour vous d'attendre un mois, le docteur Amiga vous manque ! Mais rassurez-vous, tous les mois, vous le retrouverez ici, fidèle au poste. De toute manière, c'est pas compliqué : quand il n'est pas à son bureau à Micro News, il est chez un éditeur en train de voir les previews en exclusivité rien que pour vous. Allez Docteur Amiga, vous êtes bien le meilleur...

Docteur Amiga : Non, non, je vous en prie, vous allez me faire rougir...

Micro News : Ça nous changera du Prof ST qui est tout le temps vert...

Docteur Amiga : Ah non, ne me parlez pas de ce sous-journaliste ! D'abord, son bureau est juste à côté du mien et il n'arrête pas de me prendre la tête avec ses jeux en 16 pauvres couleurs.

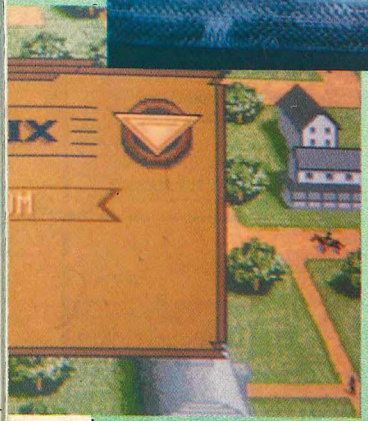
Micro News : Allons, parlons plutôt des nouveautés Amiga du mois, ça intéressera plus de monde...

Docteur Amiga : Alors on commence par le logiciel le plus attendu sur Amiga, et depuis un bon moment, **Rocket Ranger**, c'est que si vous possédez un Amiga 500 avec un seul drive, vous allez vivre un véritable enfer. Le manque de mémoire empêche le programme de se charger d'un seul coup. Alors, il faut changer les disquettes toutes les quinze secondes, et j'exagère à peine. A mon avis, Rocket ranger va faire vendre énormément de deuxièmes lecteurs : le jeu est si génial que vous auriez tort de vous en privez plus longtemps.. Dans Rocket Ranger, vous vous retrouvez au beau milieu de la deuxième guerre mondiale, face aux hordes nazies déchainées. Les graphismes sont sublimes, l'animation époustouflante, bref, c'est un Cinemaware. Bon, je ne vous en dis pas plus mais vous aurez le test complet dans le prochain numéro, c'est juré.

Micro News : Vous êtes bien brave, docteur.

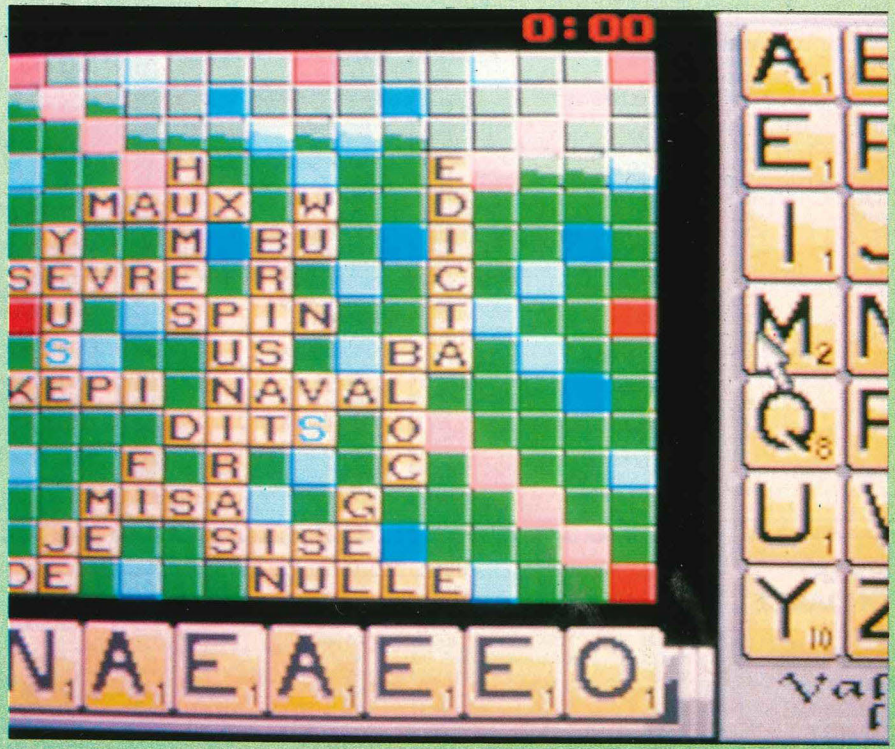
Docteur Amiga : C'est pour votre bien, mon enfant. Pour vous remettre de vos émotions, je vous recommande un peu de gymnastique cérébrale. Pour cela, rien de tel qu'une partie de **Scrabble**. Si vous êtes comme moi et que vous n'avez sous la main que des partenaires genre débile léger (style le prof ST...), vous allez être ravi de ce Scrabble de **Virgin Games**, qui est carrément excellent. Il est évidemment en français et il dispose de toutes les options possibles et imaginables : sauvegarde, changement de camps, délais de réflexion, etc. Mais son véritable atout, c'est bien sûr la richesse de son vocabulaire. Malgré mon immense culture, je n'ai pas réussi à le battre. Il est vraiment très bien foutu. Pas vraiment beau, mais un jeu de

Rocket Ranger



qui est enfin terminé ! Il est extraordinaire! A mon humble avis, il enfonce largement tous les autres **Cinemaware**, et ce n'est pas peu dire. Le seul problème,

Scrabble ▼



Off Shore Warrior ▼▲

mais bon, tant pis. Il est magnifique et super rapide, mais parfois un peu bâclé : par exemple, il n'y a que deux ou trois positions différentes pour le bateau (haut et bas, en fait). Mais heureusement, les écrans sont superbes et le jeu est très prenant.

Micro News : *J'aimerais bien un truc un*

Menace ▲

qui n'a pas l'air terrible... Mouais. Enfin, je vais m'accrocher pour tester le jeu à fond et je vous raconte tout le mois prochain, promis, juré.

Micro News : *Et à part ça, quoi de neuf...*

Docteur Amiga : Un bon soft qui vient du côté de chez **Psygnosis** mais sous la marque **Psyclapse**. Ça scrabble peut difficilement être un chef-d'œuvre graphique. Non, vraiment, j'aime bien.

Micro News : *Maintenant, j'aimerais un petit jeu d'action...*

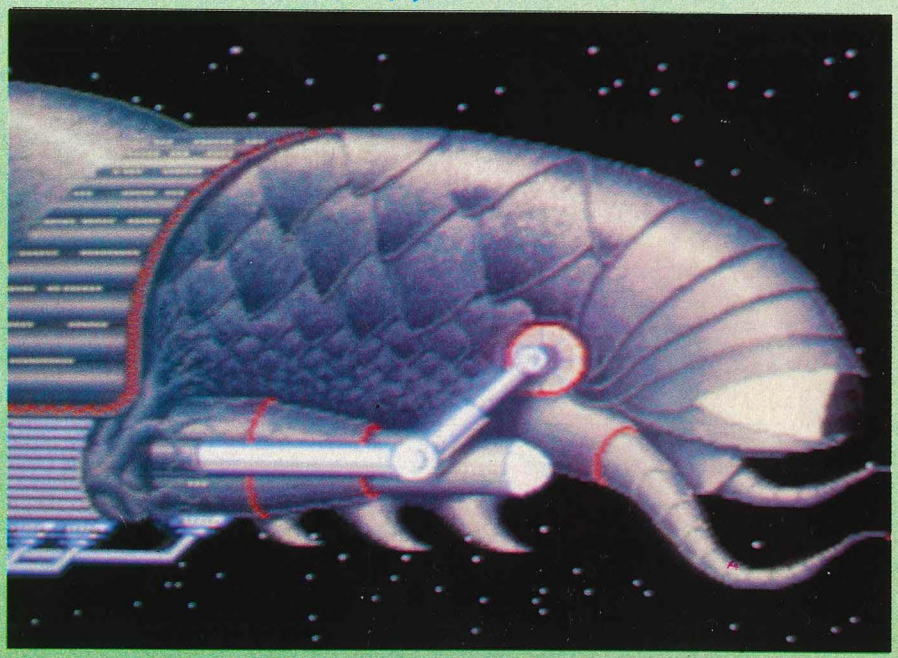
Docteur Amiga : Facile, j'en ai des kilos ! En fait, le plus difficile va être de faire un choix. Je voudrais d'ailleurs continuer à râler contre le prix vraiment excessif de la plupart des jeux Amiga. Déjà les jeux ST sont chers, rarement en dessous de 200 F. Mais bien souvent, les versions Amiga de ces même softs valent 50 ou 100 F de plus. Ils se foutent carrément de notre gueule. Je connais des tas de mecs qui ont dû économiser des mois durant pour s'acheter la plus belle machine du monde, l'Amiga. Ces gens-là ne sont pas spécialement plus riches que ceux qui ont un Amstrad. Simplement, ils ont eu le courage de patienter...

Micro News : *C'est bien vrai, ça, Docteur Amiga !*

Docteur Amiga : N'est-ce pas. Bon, reprenons... Je vous conseille un jeu d'arcade pas mal du tout, et français qui plus est, c'est... (imaginez un peu le suspense insoutenable pour les éditeurs qui lisent ces lignes...). Et bien oui, c'est **Off Shore Warrior**, de **Titus**, qui sans être totalement génial est quand même réussi. D'abord, le thème est relativement original. Une course de hors-bord avec canons intégrés, c'est de l'inédit. Par contre, le jeu en lui-même rappelle beaucoup Crazy Cars ou Fire & Forget, *peu...heu...comment dire...érotique..?*

Docteur Amiga : Voilà donc **Sex Vixens from Space**, que l'on pourrait traduire librement par "L'attaque des nichons fous". Un sexe-opéra dans l'espace, mais dommage, ce n'est pas un shoot'em up ou un sex'em up ! Un jeu interdit aux adultes mais qui ne le mérite pas vraiment : c'est vrai que c'est sexy, mais malheureusement les dessins ne sont pas extraordinaires. En fait, c'est tout le jeu

Menace ▼▶



J S I : UN NOUVEAU DISTRIBUTEUR AMIGA à PARIS
89 - 89 bis, rue de CHARENTON - 75012 PARIS

AMIGA

— MATERIELS ET PERIPHERIQUES

- Amiga 500 — 4 490 F
- Amiga 500 + MONITEUR 1084 (haute résolution) — 6 990 F
- Amiga 500 + MONITEUR 1084 + IMPRIMANTE MPS 1250 — 8 950 F
- IMPRIMANTE MPS 1250 (monochrome) — 1 990 F
- IMPRIMANTE MPS 1500 (couleur) — 3 390 F
- LECTEUR DE DISQUETTE 3,5" — 2 090 F
- MONITEUR 1084 — 2 950 F
- SOURIS Amiga/PC — 270 F

— Logiciels

- ARKANOID — 265 F
- BUGGY BOY — 259 F
- CHESS MASTER 2000 — 190 F
- CRASH GARRET — 389 F
- DEFENDER OF THE CROWN — 259 F
- EXPLORA — 370 F
- FLIGHT SIMULATOR 2 — 375 F
- GEE BEE AIR RALLY — 220 F
- INTERCEPTOR — 280 F
- KARATE KID 2 — 230 F
- MARBLE MADNESS — 190 F
- MANOIR DE MORTEVIELLE — 199 F
- MENACE — 220 F
- OBLITERATOR — 235 F
- SARCOPHASER — 165 F
- SENTINEL — 230 F
- SPACE RANGER — 110 F
- TEST DRIVE — 305 F
- THE THREE STOOGES — 295 F
- TETRIS — 190 F
- VAMPIRE EMPIRE — 210 F
- XENON — 225 F
- ZOOM — 250 F

— Utilitaires

- DELUXE PAINT 2 — 695 F
- SCULPT 3 D — 900 F

PACKAGE BUREAUTIQUE (Maxiplan, Superbase, Prowrite) : 2 990 F

COMPATIBLE P.C.

PC 20-III ordinateur COMMODORE compatible PC XT - 640 Ko RAM
UC : 8088 (4,77/7, 16/9,54 MHZ) - 1 lecteur disquette 360 Ko - Disque dur 20 MO - Carte graphique AGA avec Mode MDA, Hercules, CGA - Moniteur monochrome 12".

Maintenance sur site incluse

12 990 F

"Dynamic publisher" - IBM PC & Compatible

Le logiciel Desktop Publishing **"Dynamic publisher"** offre une multitude de possibilités à l'utilisateur qui désire faire lui-même ses propres publications. Dans n'importe quelle forme souhaitée.
Afin de réaliser de telles publications, le DTP possède un traitement de texte performant, un programme de dessin étendu et un organisateur rapide, le tout étant complètement intégré.
Hypercomplet, efficace, rapide... Les autres avantages de ce système d'exploitation sont l'éditeur de caractère, l'exploitation efficace de la mémoire (la totalité de la publication, reste dans la mémoire), la possibilité d'utiliser une souris, les menus "pull-down", le libre choix de l'imprimante (matricielle, laser,...)
Le **Dynamic Publisher** travaille sur PC IBM Compatible qui dispose d'une mémoire d'au moins 512 KB et d'une carte graphique (CGA, EGA, Hercules). La souris est en option.

Dynamic Publicher *existe en disquette 3 1/2 ou 5 1/4* **1 490 F** T.T.C.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

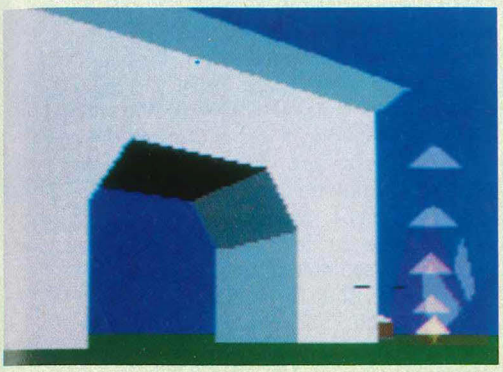
Bon de commande
à recopier ou à retourner à J S I - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
Ville _____ Code postal _____
N° tél. _____

❑ Je vous commande le matériel suivant : _____
_____
Pour un prix de : _____
❑ Frais de port jeux, 20 F
❑ Frais de port matériel : 90 F
TOTAL

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE OU MANDAT **A L'ORDRE DE J S I**

s'appelle **Menace**. La présentation est extraordinaire : un gigantesque vaisseau spatial remplit tout votre écran pour larguer une petite navette. Quand on a vu ça au journal, tout le monde s'est précipité pour venir regarder le soft. Et puis, déception, c'est un Nemesis, ou R Type si vous préférez. C'est décevant par rapport à la présentation, mais le jeu est



Attack of London ▲

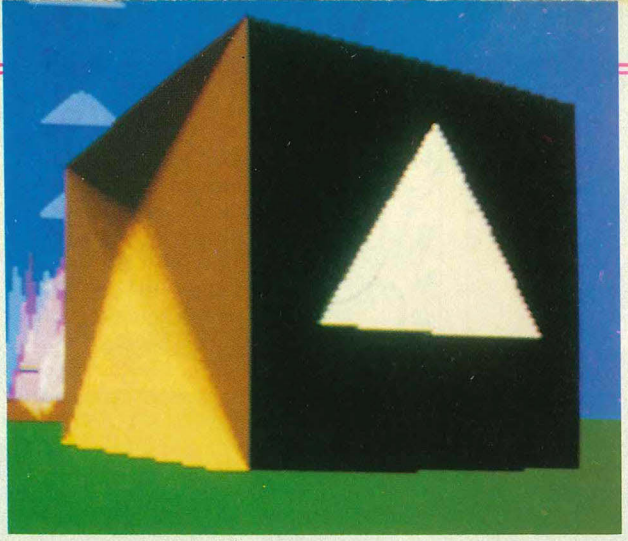
excellent en lui même : rapide, bien animé, avec des ennemis et des monstres originaux, genre méduse, etc. Bref, un bon jeu d'arcade, mais on est quand même loin de Barbarian ou d'Obliterator.

Micro News : *Mais alors, il n'y a que des bons jeux sur Amiga ?*

Docteur Amiga : Non, non. En cherchant bien, je peux trouver un jeu nul, par exemple **Platoon**, de **Ocean**, identique à la version ST qui était elle-même pareille que la version C64. Et puis vous comprenez, une version Amiga qui est la même qu'une version ST, ça ne peut être que nul. C'est vrai, je n'ai rien contre le ST, je dis ce qui est...

Par contre, **Summer Olympiad**, de

Summer Olympiad ▼



Attack of London ▲

Tynesoft, est nettement meilleur, bien qu'adapté du ST lui aussi. Les graphismes sont améliorés et le jeu est vraiment impressionnant. Super, et ça met en forme...

Micro News : *Finalement, je préfère qu'on parle des bons softs, c'est plus marrant...*

Docteur Amiga : D'accord, comme vous voulez... Alors parlons de **Attack on London**, un jeu stupéfiant de **CRL**. En plus, le jeu respecte vraiment la topographie de la ville de Londres. Et il y a un zoom fabuleux à la souris : ultra-rapide et extraordinaire. Tu te ballades dans Londres et tu dois détruire les envahisseurs qui ont l'allure d'un chat, ou d'une poule... Les graphismes sont en vectoriel mais en surfaces pleines : le tout est ultra-rapide et vraiment passionnant. Un des meilleurs jeux de l'année : je me promène, je vais à Big Ben... J'espère une seule chose, qu'ils feront des disquettes de paysages comme cela existe pour Flight Simulator...

Micro News : *Je me ferais bien un petit jeu d'arcade, pour changer !*

Docteur Amiga : Oh, alors, j'ai quelque chose de très bien pour vous, un jeu qui ne sortira jamais !

Micro News : *Mais alors, pourquoi en parler ?*

Docteur Amiga : Parce que.

Micro News : *Ok, c'est une bonne raison.*

Docteur Amiga : Un peu, mon neveu. J'en parle parce qu'il en est quand même sorti 1000 en Allemagne et qu'ils s'arrachent comme des collectors fabuleux !

Micro News : *Pourquoi ?*

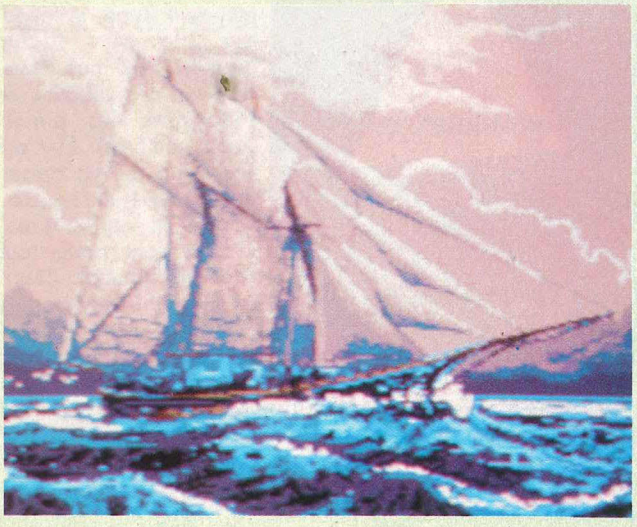
Docteur Amiga : **Katakis**, de **Rainbow Arts**, puisque tel est son nom, est un clone complet de R Type, le méga jeu d'arcade façon Nemesis (cf nos tests des versions arcades et Nec dans les précédents numéros). Et c'est Activision qui va adapter R Type sur micro. Quand ils ont vu Katakis, ils sont partis tout droit au tribunal. Résultat, le jeu ne sortira jamais. Si vous êtes parmi les veinards, comme moi, qui l'avaient acheté en Allemagne, conservez-le bien, ça vaudra bientôt une petite fortune.

Micro News : *Le temps presse, Docteur, l'espace commence à se réduire, il va falloir accélérer le rythme et passer plus vite sur les jeux.*

Docteur Amiga : C'est pareil tous les mois ! A chaque fois, vous me faites le même coup ! C'est infernal à la fin. J'ai vraiment besoin de plus d'espace... Bon, alors, j'y vais. **Bob Morane**

Katakis ▲

Oceans vient d'arriver sur Amiga, et il est semblable à la version ST. Je trouve d'ailleurs scandaleux que de plus en plus d'éditeurs se contentent de faire la même version sur Amiga que sur ST, à part la musique qu'ils améliorent généralement ! C'est vraiment insupportable ! Ceci dit, je dois reconnaitre que le jeu est vraiment excellent. C'est du très bon Infogrames et ça nous laisse espérer beaucoup de prochains softs... Toujours chez les lyonnais, **Bivouac**, le logiciel d'alpinisme conçu avec l'aide du célèbre Eric Escoffier, est arrivé également. Même remarque que précédemment : une adaptation du ST, sans aucun changement appréciable, mais un bon jeu à la base et qui le demeure. Cela dit, Bivouac sera surtout apprécié par les gens qui aiment bien soit la montagne soit les jeux genre simulateur. Bivouac



Maupiti Island ▲

demande plus de statégie, de calme et de self-contrôle que l'on ne pourrait le croire.

Micro News : Comme quoi les Français, quand ils s'y mettent, ils savent faire des jeux d'enfer sur Amiga !

Docteur Amiga : Je veux, oui ! Et je vais encore vous en dire plus : nos amis de chez **Lankhor** nous ont présenté des petits bouts de **Maupiti Island**, la suite du fabuleux Manoir de Mortevielle, le génial jeu policier avec synthèse vocale qui a fait un triomphe dans l'Europe entière. Les images sont sublimes ! Une beauté stupéfiante et surtout une qualité artistique réelle. Il y a toujours une synthèse vocale et les éléments qui ont fait le succès du Manoir, avec quelques petites différences. D'abord, je vous l'ai dit, les graphismes sont vraiment cent fois meilleur. Ensuite, les menus déroulants sont "made in Lankhor" et beaucoup mieux que ceux d'avant. Bref, c'est d'enfer et ça devrait être disponible avant la fin de l'année.

Micro News : Si vous continuez à parler autant, on ne pourra même plus mettre de photos d'écran.

Docteur Amiga : Quelle horreur ! Plutôt mourrir. **Corruption**, de **Rainbird**, la suite de Jinxter et de Guild of Thieves, est arrivé. C'est un jeu d'aventure fabuleux, avec des graphismes stupéfiants, mais une grosse limitation quand même : si vous n'avez pas un excellent niveau d'anglais, pas la peine d'essayer, vous n'y pigerez que pouic. Et ce serait dommage, parce qu'il y a des trouvailles géniales : les personnages que vous rencontrez dans le jeu possèdent leur vie propre, ils se déplacent, etc. Par exemple, on peut fouiller le sac dè la secrétaire, mais uniquement lorsque celle-ci va se refaire une beauté aux toilettes. On peut même écouter aux portes ou regarder par le trou de la serrure... Bref, c'est un jeu d'enfer... On va se préparer à conclure avec **Sky Chase**, un simulateur de vol de **Image Works**, une sous-marque de **Mirrorsoft**. Leur soft n'est pas extraordinaire. A coté d'Interceptor... En fait, Sky Chase à quand même un intérêt, celui de se jouer à deux simultanément. C'est pas mal, mais les graphismes fil de fer sont d'un triste... Vous en voulez encore ?

Micro News : Oui, mais plus vous m'en dites, moins les lecteurs verront de photos...

Docteur Amiga : Alors je vais me dépêcher. Et puis tant pis, je vais garder certaines nouveautés pour le mois prochain, où elles seront testées en détails... D'abord, je vous l'avais dit il y a déjà deux ou trois mois, **Dungeon Master** arrive sur Amiga, il est d'ores et déjà fini. Nouvelle grandiose, puisque je peux vous dire qu'il est au moins aussi bien que sur ST. Si je disparais pendant une semaine ou deux, ne vous inquiétez pas, c'est seulement que je serais en train d'errer entre le huitième et le douzième niveau... A part ça, je vous signale que le mois prochain risque d'être vraiment très chaud, les éditeurs se décidant enfin à sortir les produits qui vont cartonner à Noël. Et comme l'Amiga est le meilleur ordinateur du monde, nul doute que les softs seront d'une qualité extraordinaire.

Micro News : Un dernier mot pour conclure..?

Docteur Amiga : Amiga vaiiiiiincra !

Maupiti Island ▼

ED'EN COMPUTER

102 avenue du general Michel Bizot - 75012 PARIS

DEPOT-VENTE - OCCASION - NEUF
REPARATIONS 3 JOURS
MICROS TOUTES MARQUES

ATARI

Atari 520STF	3490 F
Atari 1040STF	4490 F
Avec Ecran Monochrome	
520STF	4980 F
1040STF	5990 F
Avec ecran couleur 1425	
520STF	5490 F
1040STF	7490 F

AMIGA

Amiga 500	4450 F
Amiga 500 + 1084	6990 F
Amiga 2000	11490 F
Amiga 2000+1084	14590 F
Moniteur A2080	4390 F
Lecteur 3.5 ext.	1750 F
Star LC10	2490 F
Star LC 10 coul	2950 F
Disquettes 3.5 df/dd	99 F

BONUS ED'EN

Acheteurs,cadeaux !Tapis Souris,des Disquettes,des Programmes,un joystick et un service après-vente hors du commun,sans offenser qui que ce soit.Nous vous attendons:Credit.Carte bleue. Reprise possible

TEL:43.42.22.50

METRO: MICHEL BIZOT de 10H à 12H et 14H à 19H

NON, NON! ATTENDEZ! MOI D'ABORD!
TOILETTES
MOI PREUMS
OUVREZ! C'EST UN ORDRE DU CHRIST!
ABOM ABOM
QU'EST-CE QUE C'EST? QUI EST LÀ?
NE FAITES PAS L'IDIOT! OUVREZ, ET DIEU VOUS LE RENDRA AU CENTUPLE
TOILETTES
ALLEZ VOUS-EN. ON A BESOIN DE RIEN.
NON MAIS SAVEZ-VOUS SEULEMENT QUE TOUT APPARTIENT À DIEU? MÊME CES TOILETTES?
TOILETTES
OUI. MAIS LES TOILETTES DE DIEU SONT IMPÉNÉTRABLES WOUAHAHAHA
ARRÊTEZ. JE SUIS MORT DE RIRE
OKAY. DAC. C'EST UN PEU NUL. J'ADMETS
CRI
OUVREZ ET JE VOUS FILE 10% DE LA QUÊTE DE LA MESSE DE DIMANCHE
60%
20
57
NON ALLEZ, SANS BLAGUE, VOUS VENDEZ QUOI? DES ENCYCLOPÉDIES? DES ASPIRATEURS? AVOUEZ QUOI!
ZDONGA
J'AI PLUS FOI EN PERSONNE. MÊME LE CALENDRIER DES POMPIERS JE M'EN FOUS
ET VOUS, VOUS OUVRIRIEZ À N'IMPORTE QUI AU RISQUE DE VOUS FAIRE VENDRE N'IMPORTE QUOI?
BEN OUI. BIEN SÛR
ALORS TENEZ. SIGNEZ ICI
BON, OKAY. ET MAINTENANT VOUS ALLEZ OUVRIR?
NE SOYEZ PAS RIDICULE. ON A ASSEZ RIGOLÉ.
VOUS RECEVREZ VOTRE ASPIRATEUR DANS UNE SEMAINE
TOUT CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE POUR GAGNER SON BEEFSTEAK
YAHON TALAMA HUÈHEU
TOILETTES
ZLOF
CARALI

ARCHIMÈDE LE BARBU !

Exhibitionnistes de tous poils, réjouissez-vous ! Nous accueillons en effet dans cette rubrique le vénérable Archimède, célèbre savant de Syracuse, le seul homme du dictionnaire qui se soit jamais promené nu dans les rues ! Et en plus, en criant des insanités genre "Eurêka !". Ce qui, en grec, ne signifie pas forcément "J'ai trouvé" comme on nous l'a toujours appris, mais peut-être une grossièreté si ordurière que les historiens n'ont jamais osé la répéter...

Le gars qui nous a vendu la machine avait pourtant un faciès de vendeur de voitures d'occasion et nous aurions dû nous méfier... Un télécopieur spacio-temporel, vous parlez d'une baliverne ! "Un fax à remonter le temps", qu'il disait le frèrot, encore un qui ne doit pas carburer à la grenadine... A peine était-il parti que nous avons branché l'appareil (dans la micro, on est prêt à croire à tout, la preuve vous lisez bien Micro News...). Nous avons réglé les cadrans au hasard et un papier est arrivé rapidement :

- Bons baisers de Syracuse ! (Année 257 avant J-C). Salut les potes, ça boume en 88 ? Vous balisez pas trop avec la pollution, la bombe atomique et toujours le même président ?

- *Gasp ! Kikikoz ?*

- Archimède pour vous servir, bande de ramollos. Archi pour les intimes.

- *Archimède, l'inventeur ? Le grand Archimède ?*

- Je veux mon neveu. Alors vous vous êtes fait refiler un spatio-fax par ce bon à rien d'Enaklon ?

- *Enaklon ? Kissè ?*

- C'est le fils de ma belle-sœur, celle qui est marié à Euclide. Ce dernier est toujours fâché avec moi, il n'a pas digéré mon chapitre "Sur les conoïdes et sphéroïdes", quel con, quelle sphère celui-là ! Faut dire que j'ai repris ses ouvrages de géométrie dans l'espace et que je les ai complétés en deux temps-trois mouvements. Quel œuf ce Clide, enfin il est pas méchant... C'est pour essayer de me réconcilier avec lui que j'ai proposé à Enaklon d'essayer mon cylindre temporel, celui qui permet de voyager dans le futur.

- *Je n'avais jamais entendu parler de cette invention...*

- Ah si vous saviez... que vous ne savez pas grand chose, comme me disait Socrate l'autre jour. Vous n'êtes qu'au début de vos étonnements, mon pauvre ami. Pour revenir à Eraklon, je lui ai donné quelques spatio-fax avant son départ, comme monnaie d'échange. De la verroterie pour les indigènes, en quelque sorte...

- *Merci, ça fait plaisir. Mais vous, vous ne l'avez jamais essayé, votre spatio-truc ?*

- Mais si bien sûr. Je voyage régulièrement dans le temps mais votre époque est assez ennuyeuse, quoique je confesse un petit faible pour Paris et ses quartiers culturels : la rue Saint-Denis, Pigalle, le Bois de Boulogne...

- *De mieux en mieux... Je commence à comprendre d'où vient l'expression "se faire voir chez les Grecs".*

- Un peu de respect pour les Anciens, et ce n'est pas une façon de parler... C'est lors de mon dernier voyage que j'ai apporté les plans de mon nouvel ordinateur aux british de chez Acorn.

- *Vous voulez dire que c'est vous qui avez conçu l'Archimedes ?*

- Ben évidemment, c'est quand même pas Ulysse, il a assez à faire avec tous ces mecs qui tournent autour de sa femme. Quoique ce serait un beau nom d'ordinateur...

- *Ça tombe bien. Figurez-vous que Micro News a été le premier journal français à publier un banc d'essai de votre ordinateur, en novembre 87. Mais, depuis, on l'a un peu laissé tomber.*

- C'est une honte ! J'en connais qui ont bu la ciguë pour moins que ça ! Reprenons tout à zéro. Cours de mon ordinateur, première leçon, le premier qui chahute sera enfermé dans le labyrinthe avec le Minotaure et je vous signale qu'il aime bien les jeunes garçons... Alors soyez sages, ou entrainez-vous à la course à pied.

D'abord la caractéristique la plus connue de l'Archimedes, sa vitesse : avec 4 Mips, elle pulvérise les ST, Amiga et autre PC. Elle est même plus rapide que certains VAX.

- *Kézako Mips ?*

- C'est pas vrai, faut vous recycler mon vieux. Quatre millions d'instructions par seconde, ça vous la coupe, hein ? Et ce n'est pas tout ! Je ne vais pas vous détailler les 24 modes de la machine, mais simplement vous rappeler les plus intéressants : les 320 x 256 et 640 x 256 points en 256 couleurs, 1056 x 256 en 16 couleurs, et 640 x 512 en 16 couleurs.

- *Arghhh ! 1056 x 256 en 16 couleurs ? Je n'en avais pas entendu parler, vous êtes sérieux ?*

- Dites-donc, j'ai pas besoin d'aller voir l'oracle à Epidaure pour savoir que le banc d'essai, c'est pas vous qui l'aviez

écrit.
- *C'est vrai ça, Archi.*
- A vrai dire, c'est un mode "texte" 132 colonnes, on ne peut faire de graphismes dans ce mode en basic, mais en assembleur cela ne pose aucun problème.
- *Et en 640 x 512, on a les mêmes problèmes de scintillement que sur l'Amiga ?*
- Pas du tout, puisque ces différentes résolutions sont de type non-interlacé, donc ça ne scintille pas, ça ne vibre pas. Chez nous, on ne fait pas les choses à moitié, c'est de la qualité d'avant-guerre. La guerre du Péloponnèse, évidemment...
- *Si je comprends bien, il n'est pas possible d'avoir des images en 4096 couleurs, comme sur l'Amiga ?*
- Ja, das ist possible, mais Acorn n'a pas implanté ce genre de mode sur ma machine, bande de molassons ceux-là... Ah c'est pas des Spartiates, c'est moi qui vous le dis ! Heureusement qu'on n'avait pas ça contre les Carthaginois en 480, parce qu'on y serait encore !
Aux développeur donc de combler cette lacune. Un mode 640 x 512 en 256 couleurs existe déjà, mais on peut faire beaucoup mieux. D'ailleurs c'est en bonne voie, croyez-moi, et ils ont intérêt à se remuer sinon je repars avec ma machine...
- *Mais non, Archi, tout le monde vous aime bien dans ce siècle...*
- Ça reste à voir... Enfin, disons encore que l'Archimèdes joue de la musique sur 8 voies stéréophoniques, par un système d'échantillonnage qui lui donne un rendu musical égal aux meilleurs platines cassettes du marché. Laissez-moi vous dire que c'est autre chose que les digites bas de gamme du ST. D'ailleurs j'ai aussi un ST, je sais de quoi je parle...
Mais tout de même, ça ne vaut pas Alcée et Sapho lorsqu'ils déclament dans un théâtre de verdure. Ce n'est pas de la poésie pour les oreilles chastes : à chaque fin de représentation, Alcée est dans un tel état que l'on doit lui accrocher une serviette autour de l'omphalos.
- *Oh, shocking !*
- Ben quoi, omphalos ça veut dire nombril, j'vois pas ce que ça a de choquant... Quelle courge, celui-là.
- *Autant pour moi, j'avais cru.*
- De toute façon avec Sapho, il peut toujours espérer, Alcée...
On trouve l'Archimèdes dans trois configurations : le 305, le 310 et le 440, qui ont respectivement 512K, 1Mo et 4Mo de mémoire. Le 440 possède de plus un disque dur de 20Mo, actuellement le plus rapide du marché avec des temps d'accès de 9 millisecondes. Pour donner un ordre d'idée à vos lecteurs, un disque dur sur un bon PC tourne à 80ms...
- *Vous êtes un rapide, Archi. C'est comme ça dans tous les domaines ? On vous appelle Guy l'Eclair ?*
- Petit insolent, je t'emmènerais bien faire un tour dans le labyrinthe, tu ferais moins le malin !
- *Hum...*
- Et le lecteur de disquette 3,5", tu l'as vu ? Il déménage à 2 ou 3 ms. Il suffit de définir la configuration interne de la machine et vous êtes tranquille toute votre vie, puisque celle ci est sauvegardée par pile.
- *Ma vie, sauvegardée par pile ?*
- Minotaure ! Y'en a un qui me cherche !
- *Non, non, j'ai rien dit, j'ai rien dit ! D'ailleurs, cette machine commence à m'intéresser. Si je devais en acheter une, quelle configuration me conseilleriez-vous ?*
- Le mieux serait bien sûr un 440, mais à 34 000 F vous seriez en droit d'hésiter. Par contre, pas question d'acheter un 305 : 512 ko de RAM, c'est vraiment trop peu. Si vous faites du 640 x 512 en 256 couleurs, vous pouvez enlever 320 ko d'écran tout de suite, il ne reste plus grand-chose... Un 310 reste donc la meilleure alternative, dans le rapport capacité/prix.
- *Bon, Archi, au nom des hommes du vingtième siècle, je vous remercie pour cette formidable rencontre. Pourrons-nous vous recontacter afin que vous animiez régulièrement cette rubrique ?*
- On verra, on verra... Pour l'instant, c'est l'heure de mon bain, détournez-vous mesdemoiselles !
- *Ah non, si vous dites ça, nos lectrices ne tourneront jamais la page, on les connait. Allons, allons, circulez mesdames et messieurs, il n'y a rien à voir.*
Je rends l'antenne. A vous Simone, à vous Cognacq-Jay, merci Léon, c'était Intersiècles !

Jean-Michel Berté/O. Zalid

LA CONFÉRENCE D'ABONDOS

Toujours fidèle au poste, le professeur Abondos est un cas. Il suit tout ce qui se passe dans le petit monde de l'informatique professionnelle pour vous en rendre compte en exclusivité dans Micro News. Laissons-lui la place sans attendre. Mesdames et messieurs, le voici qui entre, il s'avance : le professeur Abondos.

Abondos : Merci, merci. Hum.

Micro News : Alors, professeur, quoi de neuf durant l'été ?

Abondos : Plein de choses passionnantes. D'abord, j'ai pété un joint de culasse à Mimizan alors que... Pardon ? Qu'est-ce que vous avez à me faire des grands signes ?

Micro News : Je voulais parler de nouveautés micros, professeur.

Abondos : Ah. Il fallait le dire, comment voulez-vous que je le devine si vous ne... Heu. Bon, d'accord, j'y vais. La nouvelle la plus intéressante est une rumeur qui devient de plus en plus insistante et qui concerne l'annonce prochaine de **trois nouveaux Mac** par Apple.

Micro News : Ah bon ?

Abondos : Ben oui, c'est comme je vous dis. D'abord, tout le monde espère un nouveau modèle de Mac II équipé d'un micro-processeur 68030. A priori, cela semble assez vraisemblable même si, à mon avis, cela n'arrivera pas avant janvier. Ensuite, on parle énormément d'un nouveau Mac SE avec 2 mégas (au lieu d'un méga) et un disque dur de 40 mégas. J'attends ça pour très bientôt, à mon avis courant octobre. Par contre, on reparle de nouveau du projet de Mac portable, mais d'après moi, ce n'est pas pour tout de suite.

Micro News : Et au niveau du soft, est-ce qu'il y a du neuf ?

Abondos : Pas tellement ce mois-ci, à part un nouveau traitement de textes de Ashton Tate dénommé **Full Write Professional** qui est excellent, même s'il est très gourmand en mémoire.

Micro News : Et à part le Mac, vous avez des nouvelles ?

Abondos : Moui. Les compatibles PC d'Amstrad augmente de 5 % (pour le 1512 et 1640). Evidemment, cela ne concerne pas les nouveaux modèles. Par contre, Quattro, le célèbre tableur "made in Borland" compatible avec Lotus 123 sera fourni gratuitement avec tous les 1640 jusqu'à la fin de l'année, ce qui est un bon plan. Toujours sur Borland, je vous signale que Philippe Kahn, son PDG "made in France" a gagné la Pacifique Cup 88 à bord de son voilier le Kathmandu. Les programmeurs sont de grands enfants...

Micro News : Sous les pavés le Turbo Pascal...

Abondos : Comme vous dites. Bien. Et si on allait faire un tour au Salon ?

Micro News : Oui, mais lequel ? Je sais qu'il y a eu pas mal de remous à ce sujet !

Abondos : Le fameux "Entreprise et Micro" n'aura finalement pas lieu. Devant la pression des exposants (trop de manifestations concurrentes), il a été sabordé pour rejoindre le Sicob, accueillant lui-même le Forum PC.

Micro News : Quel embrouillamini !

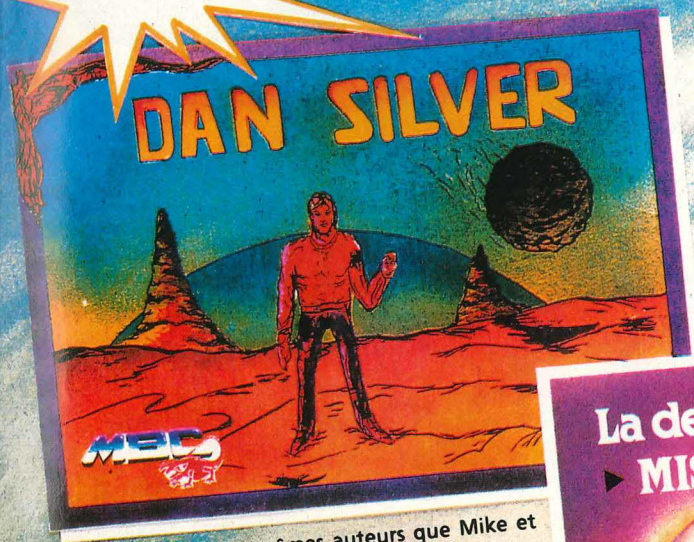
Abondos : Ne m'en parlez pas. Le Sicob se sera donc tenu sous l'égide de trois organisateurs différents, enfin. Parlons plutôt de la nouvelle version du MS/Dos, la 4.0 annoncée par Microsoft. Grosse surprise, il propose une interface utilisateur graphique ! Autrement dit, des fenêtres, des icônes et tout le bataclan. Plus intéressant, il gère les cartes à la norme EMS, ce qui permet de disposer de plus de 640 Ko et les disques durs supérieurs à 32 mégas. Il reste, bien évidemment, entièrement compatible avec la version la plus récente actuellement disponible, la 3.3.

Micro News : Un dernier mot pour conclure ?

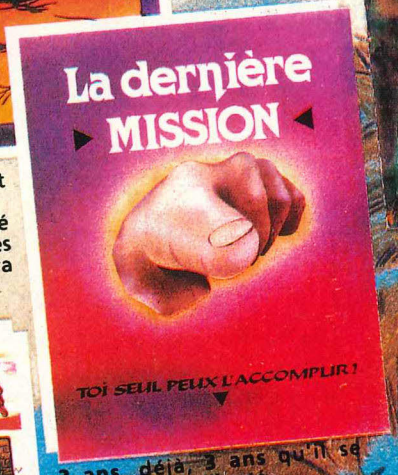
Abondos : Oui, pour signaler que l'ensemble des prix des PC a sensiblement augmenté, toujours à cause de cette fameuse pénurie de RAM. Plus vicieux encore, certains revendeurs de clones taïwanais n'ont pas bougé les prix, mais ils vendent maintenant leurs clones bas de gamme sans un seul Ko de mémoire vive. Une hausse des prix déguisée ! Un véritable scandale ! Faites-y vraiment attention. Rendez-vous le mois prochain pour les dernières nouveautés...

VOS VACANCES CONTINUENT AVEC MBC

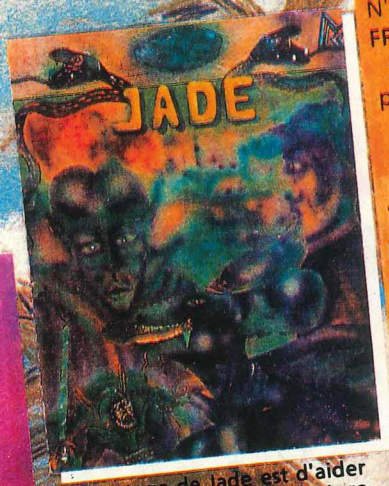
NOUVEAU !



Jeu d'aventures des mêmes auteurs que Mike et Moko. Encore plus beau!
Vous incarnez Dan Silver. Vous avez été désigné pour secourir la Terre lors de l'arrivée des terribles envahisseurs: les Wendoks! Votre tâche ne sera pas facile.

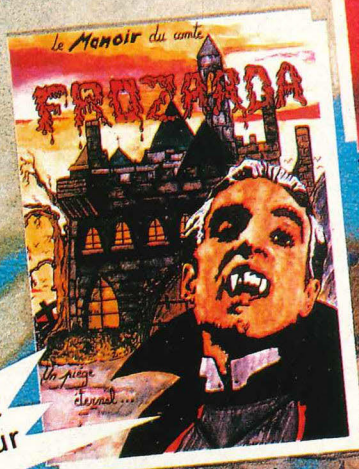


3 ans, déjà, 3 ans qu'il se battait pour la liberté. Combien d'Ans (te) s avait-il perdu, combien en perdrait-il encore, et si ce Combat pouvait être le dernier...



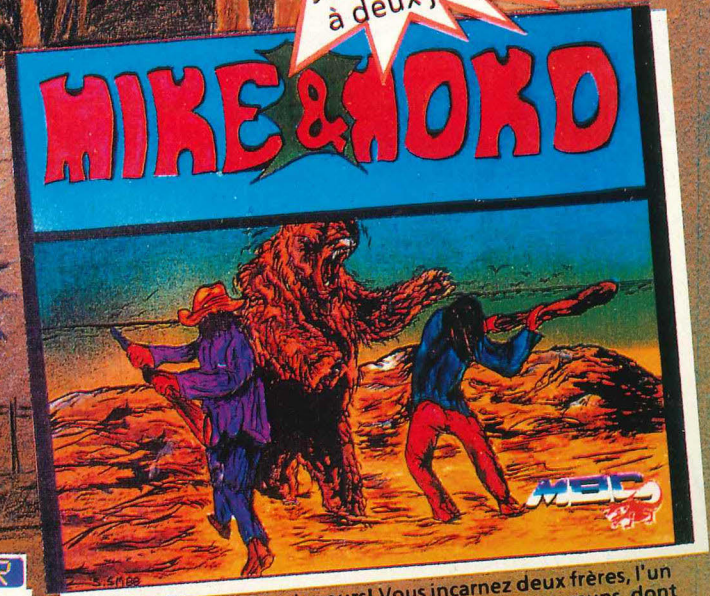
L'avantage de Jade est d'aider à la création de jeux d'aventure sur disquette, c'est à dire des jeux d'aventure qui offrent plus de choix au joueur par l'exploitation de toutes les possibilités d'un lecteur de disquettes.
JADE a été créé pour que l'ordinateur ne soit plus un obstacle à votre création.

N'oubliez pas que FROZARDA est un jeu d'aventures primé. Le premier à trouver la solution GAGNE 1 VOYAGE en TRAN-SYLVANNIE pour 2 personnes ! CE VOYAGE N'EST PAS ENCORE GAGNE A CETTE HEURE !!



Maintenant disponible sur Atari 520 et 1040 ST.

PREMIERE !
Jeu d'aventures à deux joueurs



Jeu d'aventures à deux joueurs! Vous incarnez deux frères, l'un Mike et l'autre Moko. Vous avez plusieurs buts communs, dont le 1er est de vous retrouver.
On vous laisse découvrir les autres!!

fnac

DIGIT CENTER
Centre Commercial V2
59650 VILLENEUVE D'ASCQ

Pour tous renseignements complémentaires sur les softs MBC : 24h / 24 Tapez 36.15 code Eliott * MBC.

Bon de commande. Nom et Adresse : .....

Dan Silver. disk : Amstrad CPC 220F☐ K7 150F☐. **Jade** CPC disk 390F☐. **Mission** Amstrad disk 240F☐
Frozarda Atari ST 290F ☐ Amstrad CPC disk 190F☐. **Mike** Amstrad disk 250F ☐ + 10F de port

IRIS CONSEIL 27.68.00.00

AMSTRAD CPC

AMSTRAD

CENT POUR CENT

UNIQUE !

LE POSTER RAMBO III

JEUX :

LES HITS DU SALON DE LONDRES

IMPRIMANTE :

LA DMP 2160

N°8 21 F
MENSUEL
OCTOBRE 88

M 2256 - 8 - 21,00 F

8160 - 8 - 21 F - 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1660 CFA - 5,75 $ CAN

UTILITAIRES : JADE ET THE HACKER

LES BONUS DU CAPITAINE PIXEL

Ouf. Après un mois chargé de nouveautés en tous genres, le Capitaine Pixel était bien fatigué. On le voyait se traîner lamentablement de son bureau à la salle de rédaction, les bras chargés de disquettes et de cassettes. C'est qu'il a du travail, le bougre. Il s'occupe de tous les 8 bits : *CPC*, *C64*, *Spectrum*, *Apple II*, *Atari XL* et même les autres quand il arrive à trouver des nouveautés. Mais inutile que je vous le présente d'avantage, vous l'avez tous reconnu, c'est le Capitaine Pixel...

Capitaine Pixel : Salut les p'tits gars. Ça va ?

Micro News : Oui mon capitaine.

Capitaine Pixel : Ah, je vois que vous avez fait des progrès depuis le mois dernier. On me traite enfin avec le respect dû à mon rang.

Micro News : Tu l'as dit bouffi !

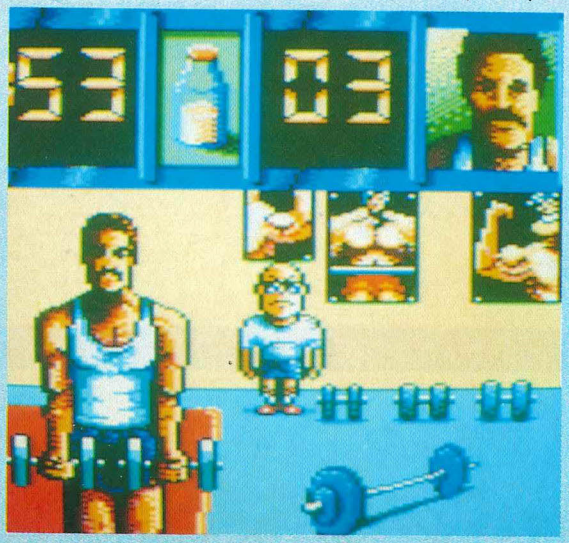
Capitaine Pixel : Vous vous foutez de moi ? Vous allez me faire 250 pompes pendant que je vous montre les toutes dernières nouveautés sur 8 bits.

Micro News : Humpf... Vous êtes...humpf...dur...humpf...mon capitaine !

Capitaine Pixel : C'est pour ton bien, p'tit gars. Et puis, ça va te mettre en condition pour les nouveautés du mois, en particulier pour **Daley Thompson Olympic Challenge**, le remake du célébrissime Decathlon testé en détails pages 30 et 31. J'y ai joué des heures durant sur C64, la seule version effectivement terminée à l'heure où j'écris ces lignes, et c'est grandiose. Fatiguant aussi, pour ne pas dire plus. Les épreuves en elle-même sont géniales, parce qu'il faut à la fois être fort et habile.

Micro News : Humpf... La tête et...humpf...les jambes...mon cap...humpf...

Capitaine Pixel : Tu l'as dit. Mais ne ralentis pas le rythme. Génial aussi la séance d'entraînement : pendant environ deux minutes, vous devez faire différents exercices musculaires (poids, abdominaux, etc), à fond, sans se relacher une seconde. Suivant votre force, vous obtiendrez des réserves d'énergie (trois au maximum), que vous pourrez utiliser pour pallier une éventuelle défaillance dans telle ou telle épreuve.



▼ *Daley Thompson's olympic challenge (Amstrad CPC)*

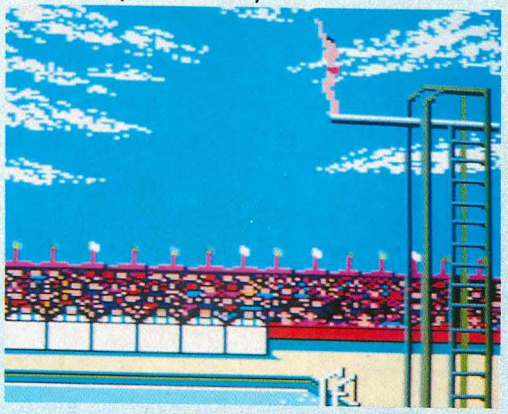
Micro News : Humpf... Humpf... Je peux faire une pause ?

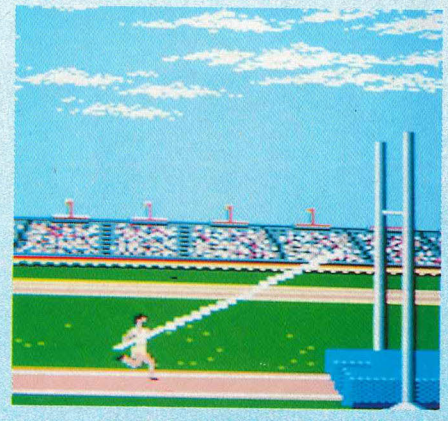
Capitaine Pixel : Ça va pas, non ? Vous me ferez cent pompes de plus, et que ça saute. Bon, on ne va pas s'étendre sur Daley Thomson (surtout qu'il risquerait de ne pas être d'accord), mais on rappelle quand même que le soft est édité par **Ocean**. Mais rassurez-vous, on reste dans le sport avec **Gold**, **Silver**, **Bronze** d'**Epyx**, dont je vous parlais déjà le mois dernier.

Micro News : Ah oui, humpf, je me...humpf...souviens....

Capitaine Pixel : Parfait, je vois qu'on commence enfin à travailler sérieusement ici. Finie la vie de pacha. Un journaliste, ça doit mouiller sa chemise. Gold Silver Bronze est enfin terminé et il devrait être dans le commerce au moment où vous lirez ces lignes. Bref. Vous vous rappelez que le mois dernier, j'avais pu tester quelques épreuves en exclusivité pour vous et que je vous en avais dit tout le bien possible. Aujourd'hui que j'ai pu jouer avec l'ensemble du soft, je le regrette beaucoup... J'aurais dû en dire dix fois plus de bien ! Je vois mal comment un possesseur de CPC pourrait s'en passer. Si vous aviez aimé Winter Games, vous ne serez pas déçu. Et encore une fois, sortir deux nouveautés (et quelles nouveau-

Gold silver (Amstrad CPC) ▼





tés ! Summer Games I et II, pas moins) dans le cadre d'une compilation, c'est vraiment génial. Sinon, je vous rassure, les prochains softs d'Epyx seront adaptés beaucoup plus rapidement sur 8 bits. La preuve en est que je viens de recevoir la version **Spectrum** de The Games : Summer Edition. Tenez, je vous autorise une pause de deux minutes pour que nous la regardions ensemble.

Micro News : Merci mon capitaine, mais...

Capitaine Pixel : Mais quoi ? Qui est-ce qui commande ici ? D'abord, où avez-vous caché mon ZX Spectrum ? Tu vas parler charogne ?

Micro News : Eh, oh, on n'est pas dans un commissariat, ici !

Capitaine Pixel : Puisque que c'est comme ça, je le trouverai tout seul. Ah, je le vois là-bas, juste au pied du bureau. Mais...il est coincé... Tant pis, je tire...

Micro News : Non, non, NON...

Capitaine Pixel : Qu'est-ce que c'est que ce bordel ? Tout vient de me tomber sur la gueule !

Micro News : Ben, le Spectrum, comme on ne s'en servait pas tous les jours... Je m'en suis servi pour -hum, comment dire ?- pour caler mon bureau...

Capitaine Pixel : Sacrilège ! Scandale ! Par les poils de mon joystick ! Si jamais Lord Sinclair (que Dieu l'ait en sa sainte garde) le savait, il en ferait une telle jaunisse qu'il serait capable de nous sortir un 16 bits...

Micro News : Non, ne parlez pas de malheur. Je vous jure que je ne le ferai plus... Excusez-moi deux minutes, je vais chercher mon vieux VIC 20 qui traîne dans un placard...

Capitaine Pixel : Mouais, c'est louche... Enfin bon. **The games : Winter Edition** est excellent pour du Spectrum. Et les previews de la version CPC sur lequel j'ai pu jeter un œil me rendent vraiment impatient...

Micro News : Et moi donc !

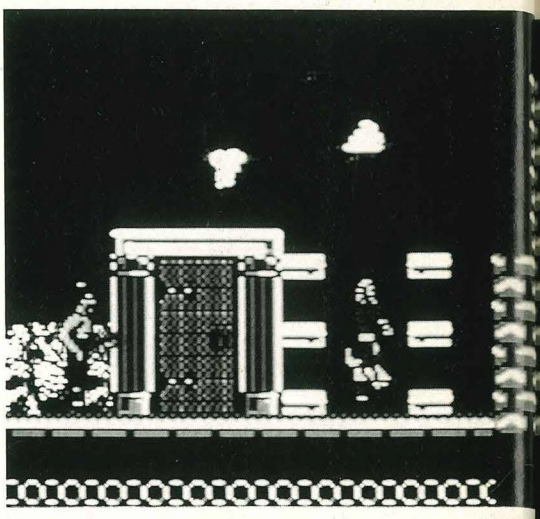
Capitaine Pixel : Mais qui est-ce qui te demande ton avis ? D'abord, il te reste trois cent huit pompes à faire... Allez, continuons à faire le tour des previews que nos amis éditeurs proposent à tour de bras à Micro News. Ils savent bien que c'est le canard qui marche. La preuve, chaque fois que je vais voir un éditeur, il me montre toujours ses produits en exclusivité... Je ne sais pas pourquoi. Je dois avoir un charisme étonnant.

Micro News : Votre bazooka possède un certain charisme, lui aussi. C'est fou comme ça peut aider dans les discussions difficiles.

Capitaine Pixel : Tu vas reprendre ta série de pompes, crevure ?

Micro News : Avec...humpf...joie mon...humpf Capitaine.

Capitaine Pixel : Bon, alors je vais pouvoir peut-être continuer tranquillement et vous parler de **Artura**, de **Gremlin**, qui a l'air vraiment superbe. Je n'ai pas encore pu en voir grand-chose, je vous tiens ça au chaud pour le mois prochain. Gremlin prépare aussi **Roy of the Rovers** (CPC, C64 et Spectrum), un jeu d'aventure sur fond de football : une équipe de foot a été kidnappée peu avant un match et vous, le manager de l'équipe, devez absolument les tirer des mains des ravisseurs. On reste dans le sport chez Gremlin, avec **Supersports**, prévu sur CPC, C64 et Spectrum, avec



Artura (C64) ▲

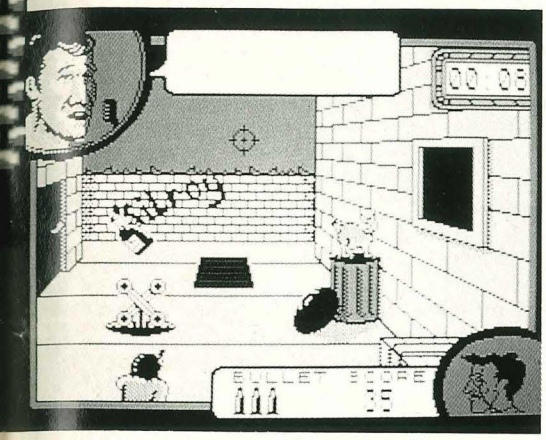
AMSTRAD

coup de cœur pour

DU 4 AU 7 NOVEMBR

Mendès-France, M.C.

cinq compétitions plutôt bizarres, parmi lesquelles le lancer de tuiles, la course sous-marine... Bon, ce que j'ai pu en voir (sur Spectrum) annonce un bon jeu quand nous aurons les versions CPC et Commodore. Enfin, fidèle à notre célèbre dicton du 17ème siècle "C'est dans les vieux bits qu'on fait les meilleurs octets", le troisième volet des aventures de **Gary Lineker** sur micro arrive en octobre sous

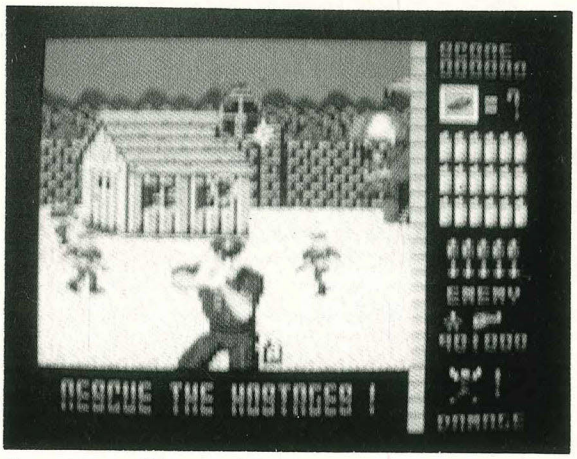


Supersports (Spectrum) ▲

le nom de **Hot Shot**. Là, je suis désolé, je n'ai pas plus de détails...

Micro News : Humpf... Humpf...

Capitaine Pixel : Comme vous dites. Parlons plutôt d'autre chose, ça me rend malade. Voyons plutôt **Ocean** qui, outre **Operation Wolf** dont nous parlions le

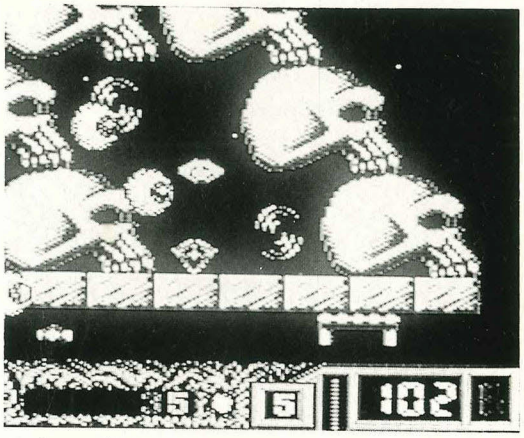


Operation wolf (Amstrad CPC) ▲

mois dernier, prépare **Victory Road**, actuellement en phase finale de programmation. Je peux pas vous en dire beaucoup, si ce n'est que ça a vraiment l'air d'être une route diabolique et que ce sera pas évident de la rendre victorieuse. Ensuite, nous aurons **Guerilla Wars**, tiré d'un jeu d'arcade de SNK. Encore un jeu de guerre, mais ça tombe bien, j'adore ça...

Micro News : Humpf... Moi... aussi... humpf.

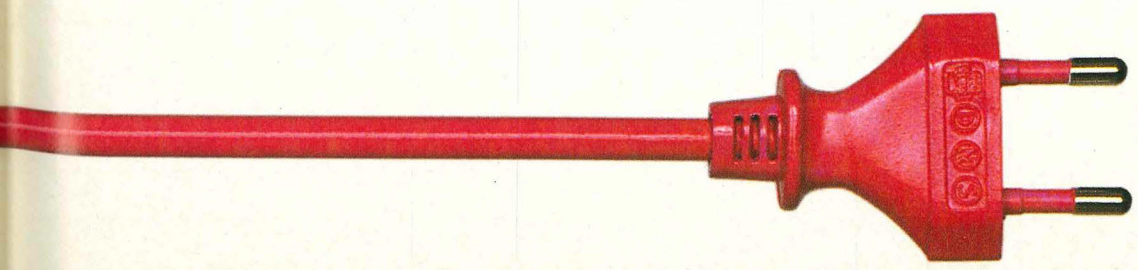
Capitaine Pixel : Ben t'as intérêt mon gars, c'est moi qui te le dis. Autre chose, les versions 8 bits de **Netherworld**, super jeu signé **Hewson**, comme d'habitude sont quasiment prêtes. Elles seront là au plus tard dans un mois, je vous le disais déjà le mois dernier. Passons à **Activision** (et filiales), qui nous annonce des kilos de jeux parmi les plus attendues du marché. D'abord, évidemment, le fabuleux **Afterburner**, le plus célèbre jeu d'arcade du moment et qui risque bien d'être "le" jeu de la fin de l'année sur micro. Allez, je ne vous fait pas languir plus longtemps : oui, j'en ai vu des bouts et oui il



Netherworld (C64) ▲

EXPO les loisirs

MICRO, SON, VIDEO



A AMSTRAD EXPO 88, Amstrad présente toutes les innovations qui vont révolutionner les loisirs. Parmi elles, à voir absolument :

- Une station micro complète (bureau, adaptateur télé, radio-réveil AM,FM, joystick et 15 jeux) pour les possesseurs d'Amstrad 464 et 6128 couleur.
- Le magnétoscope VCR 6000 (VHS - HQ) et sa fameuse télécommande "Easy-Programmer", et le VCR 6100 à programmation code-barre. Deux révolutions dans la simplicité d'emploi.
- Le Studio 100, à la fois studio d'enregistrement multipiste, chaîne musicale et console de Disc-jockey, un must pour les amateurs de musique.
- Les intégrés télévision-magnétoscope TVR2 et TVR3.
- Et toujours, ses nombreuses chaînes Midi, classiques et à disque laser.

Avec les prix Amstrad, les coups de cœur, c'est pour tout le monde : Amstrad le prouve une fois encore à AMSTRAD EXPO !

AMSTRAD EXPO 88

. PARIS . PORTE DE VERSAILLES

est d'enfer. Les versions huit bits ne sont pas très belles, mais ça va à une vitesse folle et surtout, le jeu est passionnant. Tenez, j'ai même réussi à leur extorquer une version Spectrum pour vous montrer une photo d'écran, qui vous fera patienter jusqu'à la fin novembre...

Micro News : Waouh...humpf... C'est génial.

Capitaine Pixel : Et j'ai mieux ! **R Type** est là, ou presque. Je n'ai pu voir que la version ST (pfff), mais ça promet beaucoup : le jeu est magnifique bien qu'un tout petit peu lent. Il devrait arriver avant **Afterburner**, dans le courant octobre. Ensuite, je vous signale que **SDI** version arcade (rien à voir avec le Cinemaware) devrait être dispo vers le début janvier. Vous devez dégommer tous les satellites espions en orbite autour de certaines planètes. Très bien foutu. Vers la même époque, on aura aussi **Time Scanner**, un flipper d'enfer sur plusieurs écran. Enfin un flipper qui risque d'être meilleur que Macadam Bumper, c'est pas trop tôt !

Micro News : Humpf.. C'est sûr...

Capitaine Pixel : Le jeu le plus vendu au monde, c'est **Ghostbusters**, via **Activision** bien sûr. Toutes versions confondues (de la console SEGA au CPC en passant par le reste), il y a eu 1,5 million d'exemplaires vendus. Comme ça marche bien, Activision va sortir **The Real Ghostbusters**, au début 89, surtout impressionnant par son scrolling multi-directionnel. Mais il est encore trop tôt pour juger le jeu, la programmation n'étant pas encore assez avancée. Concluons en signalant que **The Last Ninja**, de **System 3**, fait enfin son apparition sur CPC alors que **The Last Ninja 2** sort ces jours-ci sur C64. Ce dernier sera vendu avec un masque de Ninja et un shuriken, vous savez, ces petites étoiles que les ninjas s'envoient dans la gueule. Un jeu dangereux...

Micro News : Humpf... 237... Humpf... 238

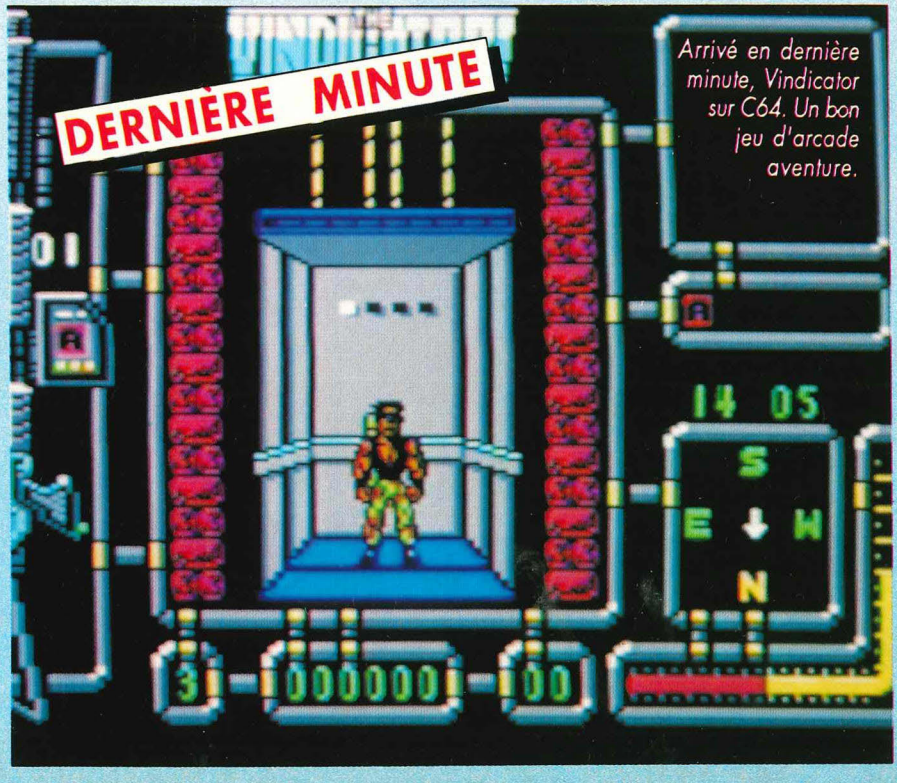
Capitaine Pixel : Mouais. Si Afterburner est le jeu le plus attendu coté Activision, c'est **Thunderblade** qui a ce rôle chez US Gold. Vous dirigez un hélico de guerre (genre Supercopter) et vous devez flinguer tout ce qui bouge dans des décors d'enfer... Bref, je ne m'étends pas, vous avez tous dû y jouer au moins une fois dans votre vie dans une salle d'arcade. J'ai réussi, je ne vous dirais pas après quelles bassesses, à voir une préversion. C'est grandiose. A tous les coups, ce sera génial. En tout cas, la version C64. Spectrum, j'en sais encore rien et CPC, j'espère beaucoup et, d'après ce que j'ai vu, ça devrait être le cas.

Micro News : Humpf... Je craque... Au secours...

Capitaine Pixel : Mouais. On va quand même continuer un moment avec une compilation extraordinaire signé US GOLD : **History of The Making**, que nous traduirons librement par "La fabuleuse histoire d'US Gold". Créé en 1984 par un ancien musicien, US Gold détient aujourd'hui 37 % des logiciels de jeux full-price en Angleterre (donc sans tenir compte des logiciels "budget", très en vogue là-bas). La compilation sera vendue avec quinze des plus grands classiques de la micro-informatique : douze de ces titres se sont vendus à plus de 250 000 exemplaires dont quatre a plus de 500 000 !! Si vous êtes trop jeune et que vous ne connaissez pas tous ces softs, ça va être un plan d'enfer. Allez, je suis sympa, je vous donne la liste des jeux : **Beach Head** (pas mal), **Beach Head II** (nul), **Bruce Lee** (bien), **Spy Hunter** (j'ai honte, je ne m'en rappelle plus), **Raid Over Moscow** (bien), **Goonies** (très bien), **Supercycle** (super), **World Games** (fabuleux), **Express Raider** (mouais), **Infiltrator** (très bien), **Gauntlet** (extraordinaire), **Road Runner** (pas mal, sans plus), **Impossible Mission** (super), **Kung Fu Master** (j'aime pas mais j'en connais qui adorent) et **Leaderboard**, un des meilleurs jeux du monde et je pèse mes superlatifs. Au total, une super bonne affaire comme on en voit pas tous les jours. Et en plus, ça sera disponible sur CPC, C64 et même Spectrum, de quoi faire plaisir à vraiment tout le monde... Normalement, la compilation devrait être en magasin mi-septembre. Bon, allez, je suis bon prince, vous pouvez arrêter vos pompes pour aujourd'hui. Rendez-vous le mois prochain pour des previews exclusives....

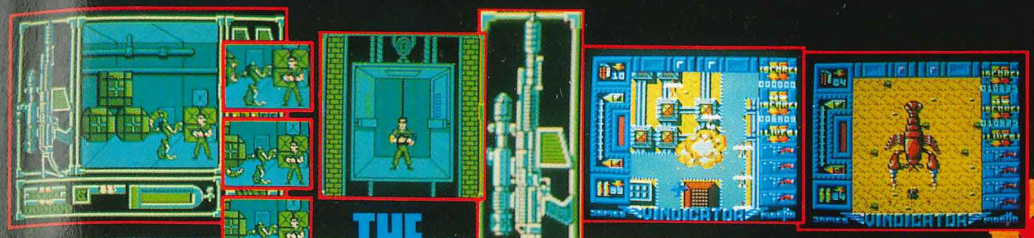
Micro News : A... humpf... bientôt.... humpf... Mon capitaine... Pffff. Dur métier, les gars...

Afterburner ▲ (Spectrum)



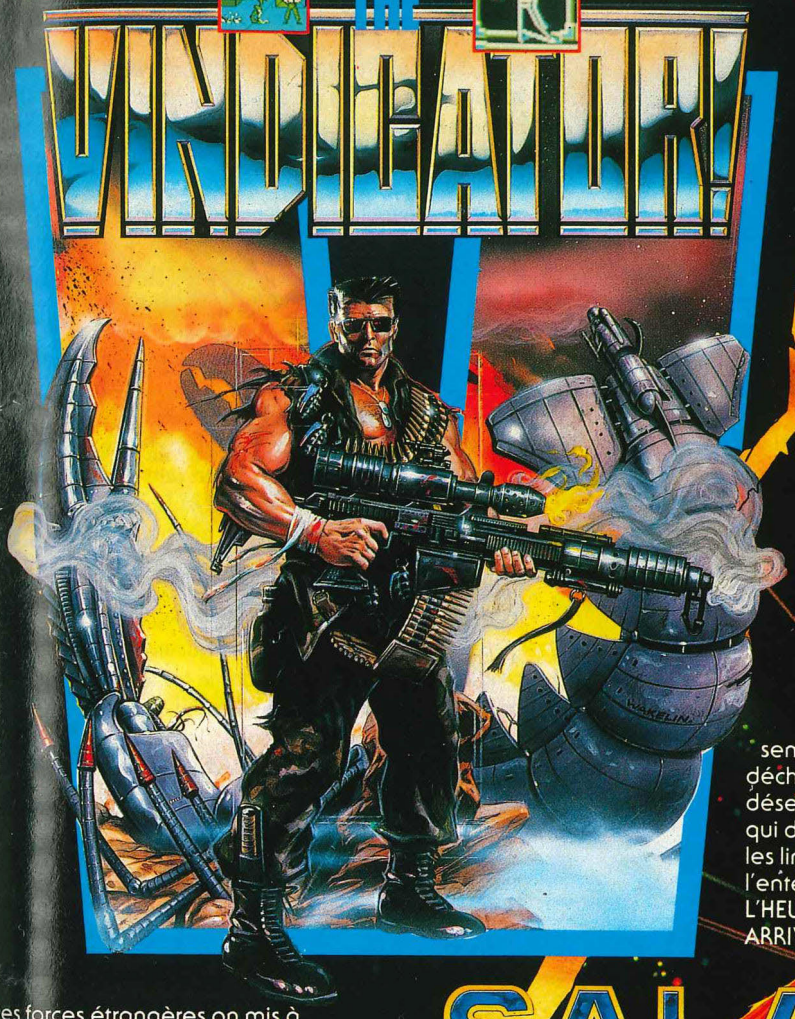
Arrivé en dernière minute, Vindicator sur C64. Un bon jeu d'arcade aventure.

ENVAHISSEURS.... LE BONS



KONAMI
COIN-OP ACTION

THE VINDICATOR!



Au-delà l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE: Un héro doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. Des monstres organiques destructeurs, des aragnées nucléaires, des enfers semblables à des mers de feu déchaînnées, des cavernes du désespoir, des démons qui dépassent les limites de l'entendement! L'HEURE EST ARRIVÉE...

SALAMANDER

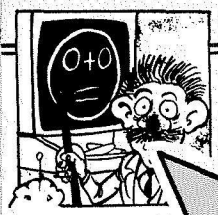
Des forces étrangères on mis à sac note planéte. La terre est déchirée et éclatée dans ce qui semble la guerre ultime. Un homme doit maintenant faire face à l'ennemi ultime, c'est le Vindicator. A travers un paysage sauvage et bravant d'incroyables dangers, il lui faut se frayer un chemin jusqu' à la forteresse de l'ennemi, à l'intérieur d'un labyrinthe de coloirs souterrains remplis de gardiens mutants jusqu' à ce qu' il atteigne le sanctuaire intérieur du suzerain des ténèbres pour lui assèner le denier coup.

Imagine
...the name of the game®

©Konami

....ET LES MECHANTS!

ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL : 93 42 7145



ATTENTION

Trop tard ! Pour la seconde fois, vous êtes la victime d'un honteux stratagème visant à vous faire lire cette page dédiée aux logiciels éducatifs. Remarquez, le truc a plutôt l'air efficace. Ah... si c'est pas malheureux d'en être réduit à racoler le client comme un officier de l'Armée du Salut. Mais revenez-donc ! On vous a promis que seuls les bons éducatifs figureraient dans cette rubrique (le contraire eût nécessité tout un dossier), aussi tiendrons-nous parole. On y passera du temps s'il le faut, mais nous en dénicherons une dizaine par mois. J'veux dire, c't'une façon d'parler, s'pas ; ça risque plutôt de tourner autour d'un ou deux.

Ce mois-ci, une fois n'est pas coutume, c'est aux tous petits que s'adresse cette rubrique. En effet, Carraz Editions, habitués - sauf erreur - à figurer en bonne place dans notre "Top Educ", vient de signer en mai dernier une licence lui donnant l'exploitation exclusive de la série télévisée "Les petits Malins". On y gagne donc deux logiciels d'éveil assez bien ficelés et surtout - on ne le dira jamais assez - plein de respect pour l'enfant. On n'en attend pas moins d'un logiciel éducatif mais je suis toujours étonné d'en voir un, à fortiori deux. C'est probablement dû au manque d'habitude...

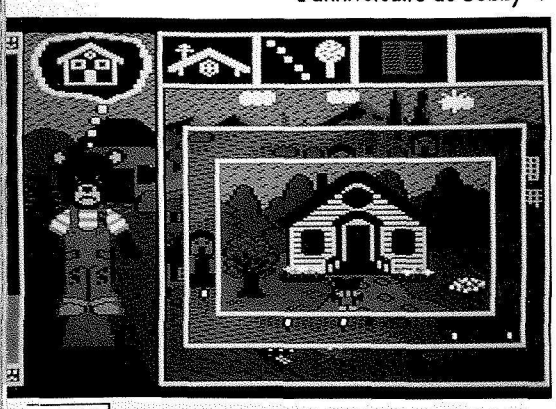
L'anniversaire de Bobby ▲

BON ANNIVERSAIRE

Enfin, il n'est que temps de faire la connaissance du petit ours héros de "L'anniversaire de Bobby". Dans ce logiciel destiné aux 3/6 ans, l'éditeur s'est attaché à aider l'enfant à développer son sens de l'observation. L'argument est tout simple : Bobby, dont c'est l'anniversaire, a perdu tous ses amis, sa maison et son parapluie. La partie gauche de l'écran représente Bobby vu de face, tandis qu'un curseur situé à l'extrême-gauche informe du moral de notre ourson. Au début d'une partie, l'enfant détermine dans quel ordre il aidera Bobby à mener sa petite enquête. Ceci étant fait, l'ordinateur affiche, sous forme d'icônes, des indices tirés aléatoirement. Ensuite, la partie se déroule ainsi : avec son joystick, ou en s'aidant du clavier, notre petit détective fait avancer Bobby en prenant bien soin de lui faire ramasser les pommes qu'il trouve et en veillant à ce qu'il ne se mouille pas les pieds dans les nombreuses flaques d'eau disposées sur le chemin, sinon gare à la baisse du moral. Bien entendu le temps est limité, comme en témoigne la course du soleil dans le ciel. Lorsqu'il le souhaite, le joueur peut faire évoluer Bobby sur une carte du quartier ; une fenêtre représentant l'endroit en gros plan s'ouvre alors. En comparant les indices avec ce qu'il voit à l'écran (forme de la maison, couleur des volets, etc.), l'enfant peut retrouver ce qu'il cherche. De temps en temps, un loup voleur ajoute un peu de piquant au jeu mais, heureusement, les pommes sont là pour l'amadouer. Bref, un bon petit produit capable de vous soulager le jour ou vous aurez à garder un jeune enfant turbulent (petit frère, petite sœur, etc.).

Disquettes Carraz Editions pour Amstrad CPC, PC et compatibles.

L'anniversaire de Bobby ▼



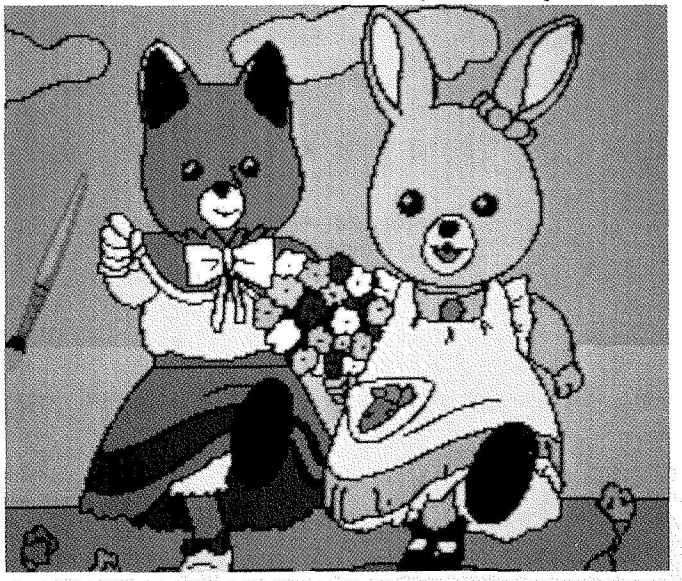
DOCTEUR COULEUR

Dans le même ordre d'idée, "Les petits Coloriages Malins" vont permettre à l'enfant de s'adonner à son passe-temps favori sans qu'il soit pour autant nécessaire de lessiver la pièce après son passage. Après qu'il ait choisi un dessin parmi ceux tirés des "Petits Malins", l'ordinateur propose à l'enfant de le colorier. Il lui suffit de choisir, toujours avec le joystick ou le clavier, une couleur parmi la gamme affichée à l'écran. Le pinceau s'anime alors et va se tremper tout seul, comme un grand, dans le pot de peinture (les animations sont très bien réalisées). Ensuite, l'enfant n'a plus qu'à poser le pinceau sur la partie à colorier et à valider son choix. C'est tout bête, mais idéal pour familiariser l'enfant avec le maniement d'un ordinateur. Je connais des parents qui en tireront également profit.

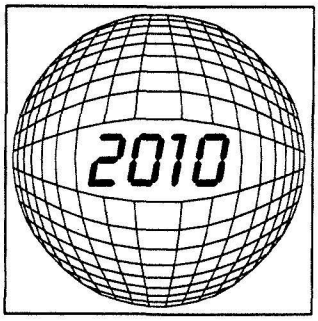
Disquettes Carraz Editions pour Atari ST, Amstrad CPC.

C.B.

Les petits coloriages malins ▼



LE SEUL SPECIALISTE DE LA CONSOLE DE JEUX



71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

GENIAL !

OFFREZ VOUS UNE NOUVELLE CARTOUCHE DE JEU SEGA ou NINTENDO

POUR 100 FRANCS

LORSQU'UN JEU N'A PLUS DE SECRET POUR VOUS, OU BIEN QU'IL A CESSE DE VOUS PLAIRE : ECHANGEZ LE CONTRE UN AUTRE DE MEME VALEUR POUR 100 F. SEULEMENT !

Si vous souhaitez obtenir en échange un titre d'une valeur supérieure , il convient d'ajouter aux 100 F. le montant de la différence existant au tarif, entre le jeu rendu et le titre souhaité.

N.B. Seuls seront acceptés les jeux avec notice et boitage d'origine à l'exclusion des jeux fournis avec les consoles ou accessoires.

NINTENDO

TARIF PORT COMPRIS *

CONSOLE DE LUXE (AVEC ROBOT + PISTOLET ET 2 JEUX)	1675 F
CONSOLE DE BASE (AVEC SUPER MARIO BROS)	990 F
PISTOLET	299 F
FAMILY FUN-FITNESS (LE TAPIS + 5 JEUX)	699 F

NOUVEAUTES	349 F
PUNCH OUT - RAD RACER METROID - KID ICARUS R.C. PRO AM	

THE LEGEND OF ZELDA	395 F

* Sauf consoles 50 F.

POPEYE DONKEY KONG DONKEY KONG 3	199 F

SUPER MARIO - GOLF - SOCCER PRO WRESTLING - SLALOM TENNIS - BALLON FIGHT CLU-CLU-LAND - PINBALL ICE CLIMBER - KUNG FU URBAN CHAMPION	249 F

MACHRIDER EXCITEBIKE - WRECKING CREW	299 F

SEGA

CONSOLE+ HANG ON	990 F
PHASER (+ 3 JEUX)	349 F
LUNETTES 3 D.	290 F
CONTROL STICK	129 F
RAPID FIRE	99 F

POUR PHASER	249 F.
SHOOTING GALLERY - GANGSTER TOWN RESCUE MISSION - MISSILE DEFENSE 3 D.	

MEGA CARTRIDGE	249 F
CHOPLIFTER - FANTASY ZONE BLACK BELT - PRO WRESTLING THE NINJA - ALEX KID WONDER BOY - QUARTET ZILLION - SECRET COMMAND ASTRO WARRIOR / PIT POT ACTION FIGHTER WORLD GD. PRIX - ENDURO RACER KUNG FU KID - GLOBAL DEFENSE ZILLION 2 - WORLD SOCCER GOLF - FOOTBALL AMERICAIN BASKET BALL - VOLLEY BALL BASE BALL	

TWO MEGA CARTRIDGE	299 F
OUT RUN - SPACE HARRIER ROCKY - FANTASY ZONE 2 ZAXXON 3 D. - ALIEN SYNDROME ALEX KID 2 - WONDER BOY 2 AFTER BURNER - SHINOBI MAZE HUNTER 3D	

CARTES SEGA	199 F
MY HERO - GHOST HOUSE TEDDY BOY - TRANSBOT SUPER TENNIS - BANK PANIC F 16 FIGHTER - SPY VS SPY	

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS - 71, rue du Cherche midi - 75006 PARIS

NOM .....

.....

PRENOM .....

.....

ADRESSE.....

.....

.....

VILLE .....

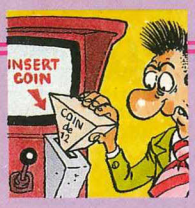
.....

C.P. .....

SIGNATURE

COMMANDE	PRIX	RETOUR(éventuel)	ECART
TITRE		TITRE	
TITRE		TITRE	
TITRE		TITRE	
TITRE		TITRE	
TITRE		TITRE	
		FORFAIT ECHANGE	
		(100 F X NOMBRE DE TITRES)	
TOTAL		TOTAL	

CI-JOINT MON REGLEMENT : CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT POSTE ❑
CONTRE REMBOURSEMENT ❑ (+ 30F) C.B. N° ...../...../...../..... Exp...../....



INSERT COIN!

FLIPPEZ PAS !

HARDBODY (Bally)
Wouah, super la nana ! Mais quand elle se sera choisi un mec, il aura intérêt à faire gaffe... Pas question de rentrer tard à la maison et encore moins de découcher, sinon c'est l'hôpital garanti, et encore je suis optimiste. Enfin, le problème ne se pose malheureusement pas en jouant avec ce flip équipé d'une balle spéciale en plastique pour un jeu "plus doux" et de flippers plus puissants pour donner plus de "muscle" à l'action... La partie gratuite ne propose malheureusement aucune option spéciale avec la belle, nous sommes hyper-déçus.

ROBO-WAR (Gottlieb)
Un flip très classique où il faut allumer toutes les lettres Robo-War. Sympa et sans prétentions.

LASER WAR (Data East)
Alors là, c'est déjà beaucoup moins classique... Il y a d'abord une chaîne stéréo incluse dans le flip, elle délivre 24 watts et les deux speakers chromés sont juste face à vos oreilles : plein la gueule !
Et surtout...les effets sonores et les voix sont stockés sur disque compact, assurant au son la pureté que l'on sait, le tout couplé à un light show psychédélique ! L'appareil est équipé de flippers spéciaux "capables de briser des noix" et le parcours de la balle ressemble à une fête foraine avec ses couloirs métalliques et ses toboggans. Pas commun, le copain.

Ça boum les accrocs ? Encore en état de manque chronique ? Aujourd'hui, ce ne sont pas moins de onze jeux vidéo et trois flippers qui s'étalent sous vos yeux émerveillés. A part Black Tiger et Vulcan Venture, tous les jeux vidéo ont été testés par Marc Jacquiau, un lecteur de treize ans qui a profité de ses vacances pour nous faire ce super reportage au Canada et aux Etats-Unis. Prenez-en de la graine, bande de feignasses ! Vous devez participer à Micro News, c'est ça la démocratie : vous travaillez, nous on regarde et on encaisse !

THE MAIN EVENTS

C'est un jeu de boxe réalisé par Konami. On joue avec une manette pour se déplacer sur le ring, on appuie sur un gros bouton pour donner un coup de poing et un petit pour un coup de pied. Les graphismes sont de tout premier ordre : les spectateurs petits mais très distincts, les boxeurs super bien dessinés et tout le reste très détaillé et haut en couleurs. La musique est superbe, tout comme les effets sonores, et le réalisme de l'action totalement réussi. On peut jouer de un à quatre sur le ring et le plus amusant est la fin de la partie : les deux lauréats sont dessinés en gros plan, ils sont éblouis par les flashs et le journal du jour apparaît avec, en première page, la photo des gagnants accompagnée par une fanfare qui donne envie de rejouer.
Une excellente réalisation, peut-être le meilleur jeu de boxe...

BLASTEROIDS

Observons ce qui se passe du côté d'Atari, et essayons Blasteroïds . Nous voici dans l'espace, dirigeant le vaisseau à l'aide d'une manette, tirant au moyen d'un bouton, augmentant la vitesse en appuyant sur un deuxième bouton. Les graphismes sont particulièrement alléchants, le son est également de très haut niveau, l'animation générale est quasiment parfaite. Bref, voici tous les éléments pour une réussite totale. Hélas, Atari a gâché une occasion sans pareille : l'unique chose à faire, c'est tirer sur des météorites et ceci sans arrêt jusqu'à ce que l'on soit détruit à notre tour.
Le jeu est dénudé de tout intérêt, et c'est dommage.
A peine moyen...

TWIN GAME

Voici un jeu de tir conçu par Taito. On contrôle l'action à l'aide d'une manette et de deux boutons pour missiles et bombes. Les missiles ont une portée illimitée et détruisent presque toujours en un seul coup et les bombes, très efficaces, ne laissent rien sur leur passage. Le paysage défile par scrolling vertical, les graphismes sont très bons et les effets sonores agréables. Le tout est très réaliste, mais on peut regretter le scrolling un peu trop lent. On débute avec quatre vies et elles durent longtemps, les inconditionnels des jeux de tir adoreront.

VIPER

Voici un jeu de tir de Leland Corp. Ce jeu a quelque chose que les autres nouveautés n'ont pas pour la plupart, c'est qu'il est très nul. On tient une poignée dans chaque main, il y a un décor au fond (c'est graphiquement pas mal), mais il ne bouge pas, des avions arrivent, il faut tirer dessus, etc.
Je ne m'attarderai pas davantage sur un tel jeu : à éviter.

AVENGERS

A présent, regardons ce jeu de combat proposé par Capcom. On peut jouer à deux ou seul, mais je vous garantis de bonnes crampes en fin de partie !
On avance en contrôlant un scrolling, les graphismes sont superbes et la musique ainsi que les effets sonores sont bons. Vous devez sauver quelques unes de vos amies en vous infiltrant dans une cité ennemie et, à chaque fin d'étape, il vous faut combattre contre un ennemi redoutable qui pourra vous faire perdre une vie entière. Le tout est particulièrement bien réalisé, et c'est pour ça qu'on adore Avengers, on va loin sans se faire tuer par le premier venu.
Un jeu à essayer dans l'absolu...

SHINOBI

Voici un jeu d'action réalisé par Sega. Le son est tout à fait au point, les graphismes très bons, et le but est de délivrer quelques unes de vos amies qui ont été capturées par l'ennemi. Donc, on se promène et il faut tirer sur des gardes et, de temps en temps, délivrer de charmantes créatures. Un grand ennemi est à éliminer à chaque fin de "stage". On peut combattre en lançant des shurikens ou en se concentrant pour envoyer tout le monde en dehors de l'écran.
C'est un jeu distrayant et bien réalisé, quoiqu'on aurait préféré un meilleur réalisme quant à l'animation.

SUPER CONTRA

Au cas où vous ne connaîtriez pas Contra, de Konami, je vais vous faire un petit résumé rapide du jeu : c'est une très bonne réalisation, on dirige un commando, on tire sur l'ennemi, et le tout est très dur. Comme vous l'avez deviné, Super Contra c'est la deuxième version. Rien d'extraordinaire pour le scénario, donc tir à gogo et ennemis plein l'écran, vous allez sûrement me demander s'il y a une différence avec la première version ? Oui, tout d'abord le son : il est re-mar-qua-ble. Quant aux graphismes, ils sont d'une qualité très supérieure à celle des autres jeux, c'est une merveille, un chef-d'œuvre.
Je vous recommande ce jeux qui m'a scié en deux !

HOT ROD

Voici un jeu de voitures de Sega. Il n'a pour ainsi dire rien en commun avec Out Run, l'action est vue d'en haut. Il est très difficile de contrôler sa voiture, les virages sont serrés, le bolide un peu trop nerveux. Par contre, le circuit est immense, on ne retombe jamais au même endroit, tout avance grâce à un scrolling de très bonne qualité. On peut même jouer à trois en même temps !
Une bonne réalisation, mais rien de spectaculaire.

ALTERED BEAST

Sega ne chôme pas cette année, et voici un jeu de tir et d'exploration.
La musique et les bruitages sont parfaits, les graphismes splendides mais le jeu est très dur. Vous vous promenez, vous devez tuer tous les ennemis qui arrivent vers vous, ours, hommes, chiens, dragons, etc, et, à la fin de chaque étape, vous devez éliminer un ennemi un peu trop dur à abattre. Le thème n'a rien d'original, mais par contre la réalisation est parfaite.

Ça vous la coupe, hein, bande de hyènes ! Il écrit bien, le p'tit père Marc, non ? Il termine ainsi : "Je tiens à préciser que j'ai tout rédigé moi-même et j'ai joué à tous les jeux testés, tu peux me faire confiance." Pour la peine, on va lui envoyer des cadeaux.
Et nos lecteurs canadiens, qu'est-ce qu'ils attendent pour nous pondre ce genre d'articles ? Ils sont sur place, eux au moins... ●

BLACK TIGER de Capcom

Entrez braves gens, entrez ! Voici le monde des morts-vivants, où l'air empeste le cadavre putrifié et où tous vos prédécesseurs ont péri avant vous. Entrez dans le monde de Black Tiger !
A peine la porte ouverte, vous vous prendrez aussi sur la tronche une sacrée bouffée de *Ghosts and Goblins*, puisqu'il s'agit ici d'un jeu de plates-formes basé sur la progression. Revêtu d'une armure, il vous faudra traverser huit niveaux de cavernes où vous rencontrerez des magiciens emprisonnés et des créatures assez nauséabondes. Il ne s'agira pas, pour les éviter, de simplement sauter en l'air, mais plutôt de développer une stratégie d'attaque.
Il vous faudra d'abord trouver votre chemin dans les cavernes, la sortie menant au niveau supérieur n'étant pas facile à trouver. Heureusement, des flèches montrent la voie à suivre et vous trouverez également sur votre route des clés donnant accès à des coffres, des pièces de monnaie qui permettent d'avoir du répondant dans des "maisons de troc", et enfin des armes (chaînes, lasers) qui sont plus puissantes que le fouet disponible en début de jeu. Les coffres, une fois ouverts, révèleront soit une récompense, comme de l'argent, soit une surprise, telle une boule de feu qui vous transformera en tartine oubliée dans le grille-pain.

Black Tiger

Si vous délivrez un vieux magicien, il vous récompensera par un cadeau ou bien vous donnera la possibilité d'acheter des armes supplémentaires ou des protections ou une autre armure, suivant vos moyens bien entendu.
A la fin de chaque tableau, vous devrez combattre le gardien du niveau suivant. Il s'agira, pendant les trois premiers niveaux, de blocs de pierre qui se transformeront ensuite en dragons qui seront plus difficiles à abattre. Il y a également un donjon dans chaque niveau, qui renferme plus de surprises. Enfin, des potions vous permettront de reprendre de la force vitale, qui est également préservée par l'armure et les protections.

Ce jeu plaira à ceux qui ne connaissent pas *Ghosts and Goblins* mais les autres joueurs ne pourront s'empêcher de faire la comparaison : les goules qui surgissent de terre, les graphismes, les chutes dont vous réchapperez et les scrollings dans les quatre directions. Déjà-vu !
(US Gold sortira bientôt ce jeu sur ordinateur).

de Konami

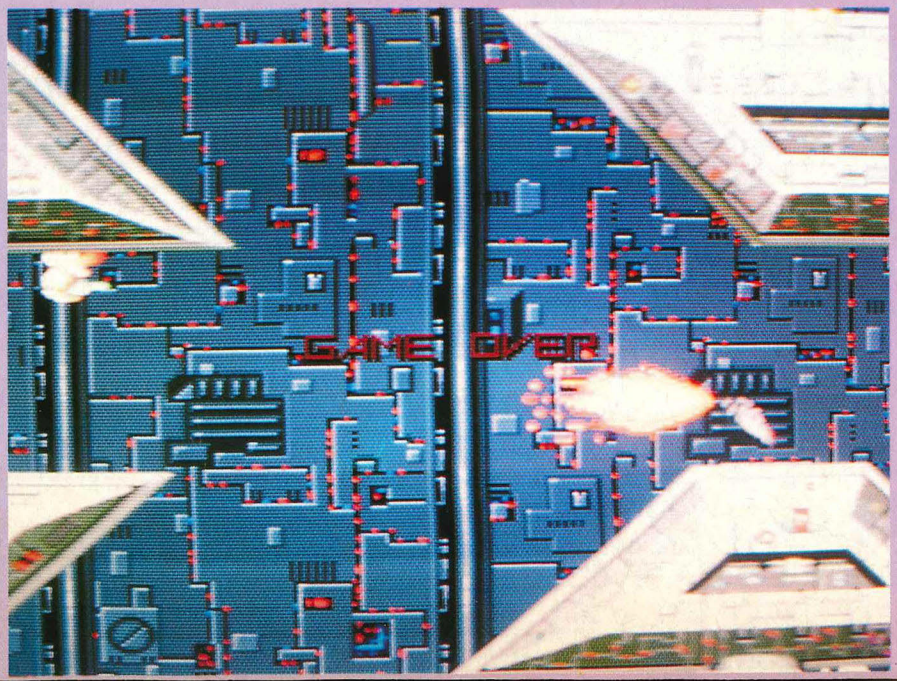
VULCAN VENTURE

Encore un jeu qu'on a l'impression de bien connaître... La similitude avec Nemesis et Salamander est évidente, mais il y a des nouveaux gimmicks, et cela dès le début puisque vous devrez choisir entre quatre combinaisons de cinq armes que vous garderez pendant toute la partie, avec en plus un bouclier ou un champ de force. Quand on sait l'importance des armes choisies dans les précédents jeux, on prend conscience du dilemne... Une voix annoncera chaque arme à mesure de la sélection, avé l'assen yankee.

Le scrolling aussi est particulier. Il se déroule de gauche à droite, ce qui est classique, mais aussi dans les deux sens verticaux, ce qui l'est moins !

Au premier niveau, vous découvrirez de grosses planètes rouges palpitantes, secouées d'éruptions qui ont l'allure de serpents de feu. La tradition Konami est respectée à la fin de chaque tableau puisqu'un monstre garde l'accès du niveau qui suit. Le deuxième tableau est ainsi gardé par un grand phénix que vous devrez toucher plusieurs fois à la tête si vous désirez passer. Il ne restera évidemment pas inactif et vous lancera des tirs de laser et des boules de feu qui semblent provenir de sa respiration. Si vous êtes vainqueur, il disparaîtra dans un nuage de feu et de fumée...

Au second niveau, après les aliens d'usage, vous aurez à vaincre une immense structure bio-mécanique qui vous en fera voir de toutes les couleurs, bien que la récolte des bonus ne soit pas trop hardue. Plus loin, des petits tubes éjecteront devant vous une multitude d'ennemis qui vire-volteront devant vos yeux effrayés. Le gardien vous en donnera pour votre argent, avec ses grosses tentacules qui essaient de vous happer. Il est vulnérable en son centre, mais seulement lorsqu'il lance des blocs de pierre.



Les niveaux suivants ne dépareillent pas la qualité générale du jeu, avec l'apparition d'énormes blocs de glace de l'espace, puis d'une base spatiale ennemie qui accélère à mesure que vous pénétrez dedans. Un horrible et énorme vaisseau vous attend à la fin, il vous laissera un souvenir impérissable...

Vulcan Venture est une spendide réussite. Encore une fois, Konami décroche la timballe et surpasse là des jeux comme R-Type. La qualité et les couleurs des graphismes sont au top-niveau, de même que la musique et les effets sonores. Et surtout -surtout- l'adrénaline, le stress et les coups au cœur sont définitivement au rendez-vous. Cardiaques et émotifs, ne touchez pas à cette dynamite !

Dennis Hemmings/Mark Smith
J.-M. Berté/Marc Jacquiau

SUPER BAISSE DE PRIX !!!

FLOOPY

Le Premier Magazine Digital

Un journal entièrement sur disquette pour votre ATARI ST et votre AMIGA

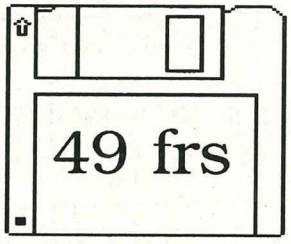
Au sommaire tous les deux mois :

- Editorial
- Trucs et astuces (GFA, C, assembleur)
- Potins
- Solutions de jeux
- Test de logiciels
- Programmes avec sources commentés
- De véritables démos des meilleurs softs
- **VOS REALISATIONS**

PARTICIPEZ A FLOOPY

Les jeux, les utilitaires et les dessins publiés seront rémunérés.

NOUVEAU PRIX !!!



LE NUMERO

Et encore moins cher sur abonnement...

TARIFS D'ABONNEMENTS.

Numéros	1	3	6
Floopy ST	49 frs	140 frs	270 frs
Floopy Amiga	49 frs	140 frs	270 frs

Tarif étranger nous consulter.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse complète : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....

A retourner paiment joint par chèque à :
INFOMEDIA, BP 12, 66270 LE SOLER.
Tél : 68 34 23 03

P.A.

VENTES ÉCHANGES RECHERCHES

VENTES

Vds **Commodore 64 + lecteur disquette 1541** + power cart + **imprimante couleur MCS 801** + cadeau : très nombreux logiciels. Le tout bon état. 4000 F. Pascal COURBON. Tél : (16) 21.74.30.69.

Vds **CPC 6128 couleur** très bon état + joystick + 140 jeux + livres. Prix intéressant : 3300 F. Olivier Depoilly. Tél : (1) 48.57.28.26. après 18 h 30.

Vds lecteur disquette MSX **Toshiba HX - F101PE** 360Ko : 1300 F + **moniteur Philips** vert : 500 F + jeux gratuits. Lucien Moerman. Tél : (16) 91.73.40.10.

Vds **Amiga 2000** + docs ST+ nombreux softs (300 disks) dont utilitaires originaux (sculpt-vidéoscape...) : 10 000 F + **digitaliseur de sons** pour **Amiga 1000** : 500 F. José-Manuel Moreno. Tél : (1) 48.40.99.67.

Vds **Voyage au Centre de la Terre** complet **pour Atari 520 ST** à 200 F + **BCP cart MSX** à 85 F + L'Affaire et Red Lights of Amsterdam : 85 F. Frais d'envoi compris. François Sailly. Tél : (16) 20.07.25.42.

Vds **Yamaha CX 5M1 + clavier YK-10** + logiciel YRM-104-101-102 + UPA-01 + 96SONS + CR01 + EXT64K + Track-ball + Playcards + logiciels divers + livre + revue + magnétophone + **moniteur couleur** 640X290 : 4800 F. Alain Dubois. Tél : (1) 46.64.20.32.

Vds **cartouches** 100 F l'une : Coasterrace, InspecteurZ, Knightmare 1, Choplifter, etc. + **micros Canon V20 et Yamaha CX5M.** Philippe Jeanvoine. Tél : (1) 43.81.24.63. après 19 h.

Vds **CPC 6128 couleur** (S/GAR) + 100 softs (Grysor, OCP, Pirates, Disco) + 2 Speedking + doubleur + boîte PO 550 : 5200 F (à débattre) si possible Lyon-banlieue. Stéphane. Tél : (16) 78.89.73.76. après 19 h.

Vds **insoleuse U.V** pour circuit imprimé. Dimension maxi : 20 X 20 cm : 410 F. Edouard Goncalves. Tél : (16) 85.55.54.62. après 19 h.

Vds **Amstrad 464 + lecteur disk** et 40 discs + 30 cassettes. **Moniteur couleur** : 3600 F + **Atari ST avec mon.** + 50 disc : 5500 F + Sen. mon. : 3600 F. Grègory Kliga. Tél : 45.31.34.10.

Vds **imprimante Sony PRM09** + rubans : 1500 F + **tablette graphique Philips NMS 1150** : 400 F. Francis Gorgé. Tél : (1) 45.49.25.72.

Vds **Atari 520 double face** + nombreux jeux + livres GFA + nombreuses revues + joystick + cadeaux. Laurent Pédron. Tél : (1) 47.39.12.13. après 17h.

Vds **jeu vidéo Atari** + nombreuses cassettes. Peu servi, très bon état : 900 F. + **échanges Amstrad 464 + 40 jeux contre Amstrad 6128.** Stéphane Pinson. Tél : (1) 34.64.02.66.

Vds **MSX2 VG8235 + moniteur mono Zenith** + nombreux jeux et utilitaires (cartouches, disquettes, K7) + revues et livres. Excellent état : 2500 F à débattre. Philippe Peiffer. Tél : (16) 44.24.03.72.

Vds MSX2 **VG 8235 Philips** état neuf + cartouche Nemesis 2 : 2500 F à débattre. Christophe Montfort. Tél : (1) 60.28.54.29.

Vds **CBM 64 + 1541** + nombreux jeux + joystick + lecteur cassette + manuels. Peu servis. : 2000 F. Max. Tél : (1) 47.72.55.41.

Vds **CPC 464 couleur** très bon état + 160 jeux + une manette + un doubleur + rangements pour cassettes + nombreuses revues : 3200 F. Christophe Fourgnaud. Tél : (16) 55.39.08.58.

Vds **HB 501F** (MSX) + 3 jeux au choix : 1500 F. + jeux 150 F pièce. Jean-Michel Bernard. Tél : (1) 43.80.11.48.

Vds **CPC 6128 monochrome + digitaliseur** + 11 originaux + kit télécharge + doubleur + 2 joysticks + cordon K7 + 30 disquettes + 32 revues : 5500 F. Florent Tournois. Tél : (16) 54.81.11.66.

Vds **C64 + 1541 + 1530 + power + imp. MPS 801** + nombreux logiciels + livres + boîte de rangements (3) + listings pour imprimante : 4500 F. David Leroux. Tél : (1) 48.31.93.70. (région parisienne et Paris).

Vds **tablette Easyl pour Amiga 500** complète garantie 11 mois : 4500 F à débattre + **lazer portable Sony** garantie 11 mois : 2500 F. Jacques Mugnier. Tél. (1) 39.72.67.71. Après 19 h.

Vds **cartouches MSX2** : Metal Gear, Rastan Saga, etc. + console Sega + Out Run sous garantie. Cédric Thevenet. Tél : (16) 23.70.26.59. Heures de repas.

Vds urgent **Music Module + clavier musical NMS 1160 Philips** + Disk Music Creator. Excellent état : 1700 F à

débattre. Possibilité d'entente pour envoi. Christophe Landry. Tél : (16) 61.91.30.09.

Vds MSX2 **Sony HBF 700 F** : 2000 F. Didier Rambeau. Tél : (16) 76.25.01.82.

Vds MSX1 **Philips VG 8020 + lecteur disquettes VY0010 + moniteur couleur CM 8521.** Bon état : 3600 F. Christian Henry. Tél : (1) 69.40.92.52. Le soir.

Vds **Atari 1040 STF + moniteur couleur SC1224** très bon état + 100 jeux : 6500 F. Blaise Parinaud. Tél : (1) 42.65.08.88.

Vds **console SEGA** avec 2 poignées + Hang on + Out Run + manette. Sous garantie : 600 F. Fabrice Autour. Tél : (1) 69.06.87.80.

Vds **Commodore 128/64** : 1500 F + **lecteur disquettes 1571** : 1500 F + **lecteur K7** : 200 F + **écran vert** : 500 F + cadeau : péritel, revues. Tout achat doit comprendre C128/64. Christophe Quoniam. Tél : (1) 48.69.47.21. Après 19 h.

Vds **CBM 128 + moniteur HR 1901 + lecteur disquettes 1571 + lecteur K7 +** 450 logiciels et utilitaires + livres. Très bon état : 5200 F. Benoît Souvelain. Tél : (16) 32.36.00.64. URGENT.

Vds MSX2 **Sony HBF700F +** 14 cartouches (USAS, Metal Gear, Andorogynus, Scramble Formation, Deep Forest, etc.) + souris + joystick : 3900 F. Ludovic Landas. Tél : (16) 20.08.95.19.

Vds **pour Sega** Rocky + Out Run + World GP : 200 F. **Pour CBS,** vds **Module Turbo +** 15 cartouches : 100 F. Daniel Chalbum. Tél : (1) 48.76.58.31.

Vds **Sony HBF700F + imprimante Sony PRNM09 + moniteur couleur Philips 8535 +** souris + câbles + joystick + nombreux logiciels : 5000 F (valeur : 11000 F). M. Liset. (1) 46.34.41.71 (heures bureau).

Vds **VG8235 +** doc + livres + revues + Metal Gear + Hybride + Road Fighter + Compil. 30 jeux : 2500 F. Thierry Toublanc. Tél : (1) 34.10.43.55 après 20 h.

Vds **Thomson TO9 + moniteur couleur + lecteur de cassettes +** 1 manette de jeux + nombreux jeux + disques vierges + livres : 3800 F. Dominique Pecollo. Tél : (1) 60.14.59.29.

Vds MSX1 **VG8020 + moniteur couleur + lecteur K7 + lecteur disquette +** 14 jeux dont 1 éducatif. Parfait état : 4000 F.Grégory Birioukoff. Tél : (1) 46.65.33.81.

Vds **6128 couleur + AMX Mouse + 2 manettes + doubleur +** 146 jeux + originaux + éducatifs + utilitaires + boîtier + environ 45 revues + 1 livre : 4800 F. Stéphane Mathieu. Tél : (1) 46.55.82.58.

Vds **27 logiciels originaux MSX1 et 2 sur K7, disquettes, cartouches** : 1500 F. Lionel Bignon. Tél : (1) 43.80.08.29. heures de bureau.

Vds **MSX1 64K Yashica** bon état + 10 jeux originaux (Maze of Galious, Pinguin ADV2...) + revues MSX : 1000 F. Guillaume Dutot. Tél : (16) 33.67.37.11 après 19 h.

Vds **Oric 1 + magnétophone K7 +** K7 + livres : 850 F. Dominique Paulais. Tél : (1) 46.78.84.97.

Vds **Amstrad CPC 6128 + imprimante PMP 2000 +** 250 logiciels + manette + boîtes de rangements. Stéphane Chene. Tél : (1) 49.98.13.31 après 18 h ou 49.98.30.21.

Vds **520 STF +** jeux + utilitaires + livres + docs + notices. Etudie toutes propositions à partir de 2200 F. **Ech. PRG. ST et C64 K 7** (petite liste). Kam. Tél : (1) 47.26.81.11 après 17 h seulement.

Vds **ZX Spectrum avec interface turbo** et joystick. boss + jeux. Etat neuf : 500 F. Jean-Michel Ludo. Tél : (16) 32.48.04.22.

Vds **MSX1 Yeno DPC-64 +** 11 jeux (Green Beret, Ace of Aces, International Karate, Maze of Galious) + livre + 1 joystick : 1500 F. Laurent Carrété. Tél : (16) 61.84.29.01.

Vds MSX2 **Sony HBF700 +** logiciels + megarom + turbo drive + doc : 2500 F. **Imprimante NMS 1421 +** PAO + AACKOBASE : 1500 F. Alain Bourdier. Tél : (1) 64.59.83.57 après 19 h 30.

Vds **unité centrale Amiga 1000** (-512 ko) garantie 7 mois **+ 2 lecteurs de disquettes** (-880 ko chaque) **+ imprimante DMP Amstrad** (et son câble) + prise midi + documentation : 8000 F à débattre. Man. Tél : (1) 45.67.45.71. 20 h.

Vds urgent ! MSX **Canon V-20 + lecteur K7 + écran monochrome +** jeux originaux : 1000 F. ! **Atari 2600 VCS +** 50 cartouches : 1000 F. **Console Videopac avec écran** inclus : 300 F. **Amstrad CPC 464 écran couleur +** nombreux jeux : 2500 F. **Recherche correspondants MSX2 ou MSX1.** Ecrire ou téléphoner. Vincent Xavier, 1 rue Daumesnil, 32000 Auch. Tél : (16) 62.05.45.68. Seulement le Week-end.

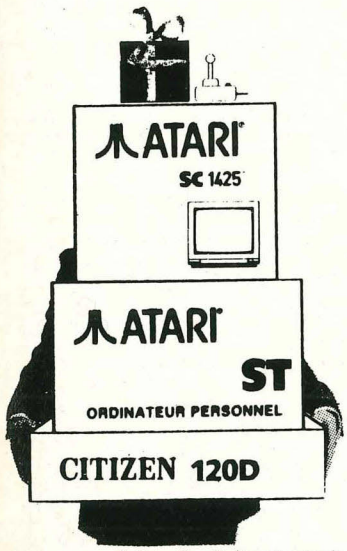
Vds MSX2 **Sony HB700 avec accélérateur** : 1500 F **+ Atari 520ST** gonflé 1 mega, anciennes ROM : 3500 F à débattre **+ imprimante Philips** : 1500 F. Jean-Michel. Tél : (1) 48.48.07.63.

Vds **Voyage au Centre de la Terre pour ST** : 200 F **+ logiciels originaux MSX. Recherche possesseurs Atari 520 ST et Amiga 500** pour échanges programmes divers. François Sailly. 70 rue de la halle, 59800 LILLE.

Vds **Commodore 64 nouvelle version + 1541 II nouvelle version +** 80 dis-

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

Quelles que soient les propositions qui vous sont faites, S.C.A.P. vous en donne PLUS pour votre ARGENT



PROMOS*

520 ST couleur
Citizen 120 D
Traitement de texte
10 Disks de Domaine Public (au choix)
1 joystick
1Jeu (valeur 250frs)
6990,00 ttc

Amiga 500
écran couleur 1084
1 Joystick
10 Disks de Domaine Public (au choix)
2 btes 3"1/2
1 tapis de souris
1 Jeu (valeur 250 frs)
7490,00 ttc

ATARI

ATARI 520ST/1040STFM	3490/5990ttc
MEGA ST2 mono	9950 ht
MEGA ST2 mono Laser	20950 ht
MEGA ST4 mono	12950 ht
MEGA ST4 mono Laser	23950 ht
Imprimante Laser SLM 804	11950 ht
Disque Dur SH 205	4208 ht
Scanners (300 & 200 dpi)	N.C.

INTERESSANT
Moniteurs 3 résolutions pour ST
monochrome .....1990 frs
couleur .....5990 frs
(pour la reprise de vos moniteurs...nc)

IMPRIMANTES

Star LC-10	2490,00 ttc
Star LC-10 couleur	2890,00 ttc
Citizen 120-D	1950,00 ttc
Epson LQ-500 (24 aiguilles)	3950,00 ttc
Nec P6 (24 aiguilles)	6200,00 ttc

EXCEPTIONNEL
DISKS 3" DF 18 frs
10 DF 3"1/2 100 frs
Pour qtés.....Nc

AMIGA

A500 UC 512k ram	4725,00 ttc
A500 + Moniteur couleur	7490,00 ttc
A2000 UC 1Mo ram	9990,00 ht
A2000 UC+monit.coul.	12900,00 ht
Extension Mémoire pour A500	1095,00 ttc

CONSOLES DE JEU
CONSOLES SEGA & NINTENDO
Toute la bibliothèque de jeux

OCCASIONS
1ère main des machines révisées garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence appelez nous au 42.43.22.78.
ATARI / AMSTRAD / AMIGA

DIVERS
Lecteurs externes (3"1/2 et 5"1/4)
Imprimantes
Support écran
Table traçante
Modem
Synthétiseur
Extension de RAM...

DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA
Arrivages d'été des Etats-Unis & d'Angleterre. 400 Diskettes-1000 titres – jeux-démos-langages-utilitaires-images. Envoyez nous une enveloppe timbrée pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!

* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement
Conditions spéciales pour les Collectivités, Comités d'entreprise.....

S.C.A.P. INFORMATIQUE

62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption

☎ (1) 42-43-22-78
Grand parking à proximité

Document entièrement réalisé (sauf en-tête, graphique et sigle) sur Atari Méga ST4, Imprimante Laser SLM 804, Disque Dur SH 205 & Timeworks Publisher

quettes de logiciels dont Bubble Bubble, Black Lamp, The Ninja, Renegade, Slapfight. Bruno Berger. Tél : (16) 49.24.43.46.

Vds ordinateur **MSX VG 8020 + moniteur couleur +** 5 jeux sur cartouche : 3000 F. Johan Hartman. Tél : (1) 47.61.03.04 entre 17 et 18 h.

Urgent. Vds **Amstrad 6128 couleur** avec joystick, doubleur, docs et 50 disquettes + revues : 3500 F. Jean-Marc Bouchaud. Tél : (1) 30.51.02.95 à partir de 19 h.

Vds **MSX2 HBF 700F +** 13 jeux (Vampire Killer, Metal Gear, Skramble, Chopper 2, F1 Spirit, Penguin 2, etc) + revues MSX + joysticks + souris : 3900 F. David Martinon. Tél : (1) 48.54.74.31.

Vds **pour Amstrad CPC** : Beyond, Gryzor, Combat School, Gauntlet 2, Imagine Hits, Ocean Hits, Barbarian, Konami Hits, Hit Pak, Renaud, Gold 2, Hikari, Cobra, Millions 3 : 60 à 95 F. Jean-Michel Valsemey. Tél : (16) 32.45.20.53.

Vds **éducatif MSX sur cassettes originaux** : Le Cube Informatique, Anglais Volume 1 et 2. **Livres** : Le livre du MSX1, Trucs et Astuces MSX, Le Livre du Disque MSX : le tout 230 F port compris. André Hetzel. Tél : (16) 63.67.74.32.

Vds **Atari 520 STF DF +** Free Boot + joystick + 60 logiciels bon état : 3300 F + **Drive 5 pouces 1/4 neuf pour Atari ST** : 1300 F. Stéphane Silvestre. Tél : (16) 91.51.55.89.

Vds **orgue électronique Yamaha PSR 32.** Etat neuf + **pied métallique + transformateur** : 3000 F. Didier Laurent. Tél : (1) 69.41.93.94. Après 20 h.

Vds **Canon X07** 16 ko + carte 4 ko + **imprimante 4 couleurs +** câbles + docs + nombreux programmes : 1500 F. Antoine Lencou. Tél : (1) 47.81.80.31.

Vds **TO7 70 + lecteur QDD +** quelques jeux + disquettes vierges + manettes + près de 50 jeux en K7 + **lecteur de K7** : 2500 F. Boris Marlin. Tél : (16) 76.80.32.02 après 17 h.

Vds **Apple 2C + moniteur monochrome** + joysticks + souris + 2ème lecteur + **imprimante** scribe + logiciels : 7500 F à débattre. Cyrille Gallet. Tél : (16) 86.65.30.91.

Vds **Amstrad PC 1512** DD 640 K + **moniteur couleur** : 7200 F. Bernard Bonniere. Tél : (1) 30.73.43.59 après 18 h.

Vds MSX **Sony HB-501F** + 15 cartouches + 13 cassettes tous originaux + nombreuses news : 3600 F. Guilhem Verrier. Tél : (16) 61.74.71.81.

Vds MSX **Philips 8010 + moniteur monochrome** : 1000 F. Germain Demmerle. Tél : (1) 60.17.52.03.

Vds **Sony HBF700F + magnétophone Philips VY 0030** + logiciels (initialisation au basic, Tempo Typing, Lire Vite et Bien) : 2700 F. André Lemat. Tél : (16) 96.21.53.69 après 20 h 00.

RECHERCHES

Urgent. Recherche à louer **moniteur couleur pour Amiga 500 +** contacts sérieux sur Amiga 500. Appels et réponses assurés. David Caumartin. Tél : (16) 22.28.05.15.

Recherche **ordinateur MSX2 Sony F700F** aux alentours de 2000 F. Karim Cerutti. Tél : (16) 83.75.77.55.

Cherche possesseurs **MSX1 et 2** pour échanges de jeux et divers dans toute la France. Rodolphe Boizeau. Tél : (16) 54.37.36.32.

Cherche à prix raisonnable **logiciel Bilan Plus et Softstock** sur **disquette MSX2** et **programme** permettant d'imprimer sur NMS 1421 Philips une page écran screen 7 MSX. Michel Lepron. Tél : (16) 47.27.49.20

ECHANGES

Echange **logiciels** (utilitaires ou jeux) dont nombreux news : Buggy Boy, Gauntlet 2, Defender of the Crown. Sylvain Bouet. Tél : (1) 39.13.28.88.

Echange Green Beret + MR Ching + 30 hits MSX contre Kings Valley, F1 Spirit, Penguin adv, Mue, F16 Fighter, Sky Jaguar, Break in, Road Fighter. David Pen. Tél : (16) 98.21.30.41.

Echange **news sur ST** (Space Harrier, Bomb Jack et plein de jeux supers). Gaillot Eric. Tél : (16) 90.97.73.51. vers 19 h 00.

Echange nombreux jeux et nouveautés ainsi que des utilitaires **sur Atari 520 STF et 1040 STF.** François Belin. Tél : (1) 34.61.88.99. Réponse assurée.

Echange **CPC 6128 couleur +** 35 disks + 4 joysticks + revues + manuel **contre MSX2 VG8235 moniteur couleur (bon état).** Olivier Giraud. Tél : (1) 43.03.57.51.

Echange sur **ST logiciels** (possède une centaine) dont Bionic Commando, Street Fighters, Fire Forget, Baseball, Thunder Cats, Out Run, etc... Philippe Banon. Tél : (1) 47.71.12.17.

Echange Kung Fu Kid **pour Sega.** Julien Serfaty. Tél : (16) 93.75.72.82.

Echange news et utilitaires **sur Atari 520.** Possède Summer Olympiade, Over-Lander, Exolon... Fabrice Foucher. Tél : (16) 40.65.43.06.

Echange **jeux MSX1 et 2** en disquettes ou en cartouches. Antonio Moreira. R : D. Pedro V, 207 4° Drt.-4400 Vila Nova de Gaia-Portugal.

CONTACTS

Urgent : achète **Atari 1040 STF, moniteur HR SM 124, imprimante Epson LX800,** logiciels CAO/DAO pro, livres ST, Atari Mag 1 à 5. Vincent Le Flohic. Tél (16) 66.89.63.95.
Cherche **contacts sur ST** pour échanger quelques softs, surtout région de Cour et Buis (38). Philippe Bardin. Tél : (16) 74.59.24.57.

Cherche **contacts, trucs prg. sur Atari ST.** Possède quelques programmes, jeux, utilitaires. Philippe Zighmi. 5 rue du commandant Audibert, 30100 ALES.

Cherche **correspondants MSX1 et 2** en France et à l'étranger. Yannick Plelan. 29 rue des sapins, 59123 BRAY-DUNES. Tél : (16) 28.26.81.94.

Achète Boulecat (MSX), Tuner, Grafpad (CPC). Vds **écran CTM 640** : 1500 F. Vds **lecteur 3 pouces CPC** : 700/900 F. Raphaël Berna. Tél (1) 43.72.64.64 après 21 h.

Achète **l'Oiseau de Feu, Daiva, King Kong 2,** 150 F chaque. Final Countdown, Nemesis 2, Rad-X, 120 F chaque. Didier Sauger. Tél (16) 31.88.47.16 après 18 h.

Achète **console Sega +** 2 manettes + 1 jeu : 300 F (50 F/jeux supplémentaires). Yannick Cointe. Tél : (1) 45.79.06.39 après 19 h.

Cherche **correspondant** pour former groupes ou échanges de jeux (Out Run, Appolo 18, GI Joe, Thundercats, Alien Syndrome, etc...) Anthony Verguet. Tél (16) 85.75.20.97.

Mega Club MSX signale que le chèque de caution est devenu inutile pour l'inscription au club. Ecrivez nombreux pour de plus amples renseignements. Mega Club MSX, 366 avenue de Dunkerque, 59130 LAMBERSART.

OFFRES D'EMPLOI

TITUS recherche, pour participer à son développement, 15 personnes à partir de 18 ans pour emploi à plein temps : **programmeurs et graphistes sur micro.** Aucune expérience n'est exigée. Le fait de posséder un micro-ordinateur sera un atout supplémentaire.
Adresser CV + lettre manuscrite à : TITUS Recrutement, 28 ter avenue de Versailles, 93220 Gagny ou téléphoner au : (1) 43.32.10.92.

Société d'édition de logiciels de jeux créant gamme pratique (cuisine, atlas, code...) cherche **auteurs désirant diffuser leurs créations** dans ce genre de produits. Contactez Marianne Rougeulle chez **COKTEL VISION,** 25 rue Michelet, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél : (1) 46.04.70.85.

Dans son souci d'expension, **MICROIDS** est à la recherche de **programmeurs** sachant travailler sur toutes les machines du marché, et notamment sur Amiga et Atari ST. Ecrire à MICROIDS, 81 rue de la Procession, 92500 Rueil Malmaison.

Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement pour six mois ou un an. **Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 30 F à leur annonce.** Toute annonce reçue **avant le 10 du mois** passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Téléphone ..... Rubrique .....

DERNIERE MINUTE

Mata Hari

CHAT ALORS !

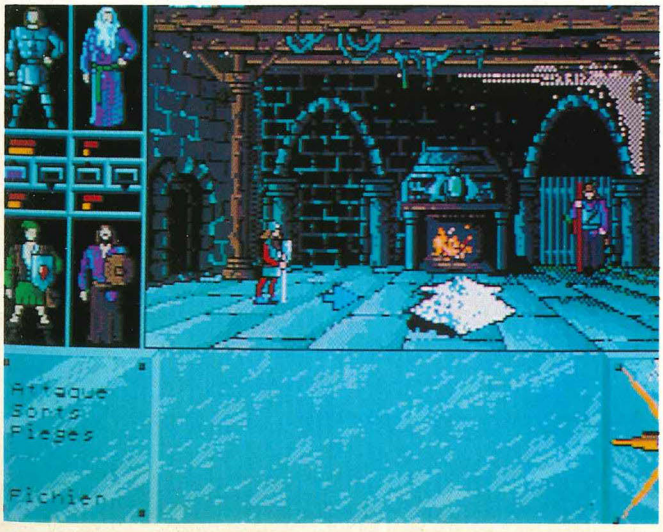
Chez **Loriciels**, des tonnes de nouveautés : on commence avec un jeu d'arcade, **Cobra II**, pour l'instant annoncé sur Atari ST, rien qu'Atari ST. Bonne nouvelle, ce second épisode est beaucoup mieux que son illustre ancêtre ; bruitages digitalisés, monstres et robots animés en 3D (les animations ont été faites avec Cyber Paint). Toujours spécial ST, une nouvelle version 16 Bit de **Mata Hari**, entièrement redessinée pour l'occasion, est en cours d'élaboration. Enfin, **A 320** s'annonce comme un futur hit. Jeu d'aventure vous plongeant dans une sombre histoire de piratage aérien, A 320 bénéficie d'une présentation en caméra subjective : la partie de gauche de l'écran correspondant à votre vision tandis que la droite représente ce qui est vu par le pirate de l'air. Bien entendu, le pilotage de l'Airbus s'effectue seul, et non à deux ou à trois, preuve que les syndicats y mettent de la mauvaise volonté... L'aventure intégrant également des scènes d'arcade et un simulateur de vol, on a trouvé un nom pour ce genre de softs : les logiciels "**ASA**" (Arcade/Simulation/Aventure) !

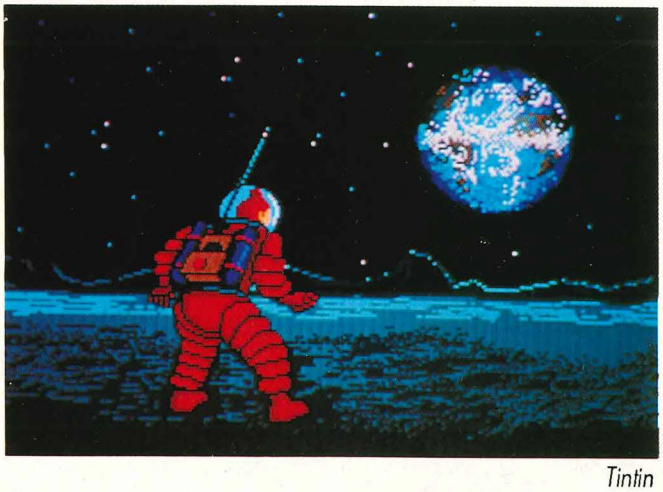
Cobra II

TATOU TOUCHE A TOUT

Continuant joyeusement son incursion dans le monde de la BD, **Infogrames** se lance à la conquête de l'espace avec **Objectif Lune**, tiré des aventures de **Tintin**. Annoncée également, **La Quête de l'Oiseau du Temps**, jeu de rôles adapté des albums de Loisel et Letendre dont la version Atari ST s'étalera sur 3 disquettes et qui devrait comporter 3 volets au moins. Il est à noter qu'une version CDI (Compact Disc Interractif) ou CD ROM est prévue. Enfin un éditeur cohérent face à la technologie CD ; les autres "attendent de voir" ou "ne savent pas". On en reparlera... Toujours chez Infogrames, **Stuntman**, simulation de conduite avec combats. Enfin, deux jeux d'arcade : **Wanted** et **Fight Through Times**. C'est-y-pas des nouvelles fraîches, ça ? Tenez, c'est tellement frais qu'un autre jeu de rôles n'a pas encore de nom : eux le nomment **DMNR**. En attendant le baptême, je vous laisse admirer la salle du château.

DMNR





Tintin

CHIP

Nous avions annoncé, dans le numéro 13, la cessation d'activité de l'éditeur Chip. Fin juillet, nous avions en effet été contactés par un cabinet chargé de représenter la société Chip ainsi que son agence de publicité, l'agence R.B. D'après ce cabinet, ces deux sociétés étaient en faillite. Or, elles restaient devoir au journal le montant d'une page de publicité passée dans le numéro de mai. Le cabinet médiateur nous proposa alors un arrangement à l'amiable, soit le paiement de seulement 40% environ de la somme due. Si nous refusions, nous prenions le risque de ne pas être payés du tout, puisque ces deux sociétés étaient soit-disant en faillite.

Nous acceptâmes donc de renoncer "irrévocablement" à la majeure partie de notre créance. Mais, dès la parution du numéro de Micro News annonçant le dépôt de bilan de Chip, son gérant nous a appelés, extrêmement mécontent et apparemment fort surpris : "Nous ne déposons aucunement notre bilan, tout va pour le mieux et je vous prie de faire paraître un démenti."

Voilà, nous démentons : Chip, en fait, se porte comme un charme. Par contre, si tous les annonceurs se mettaient à faire comme eux, les journaux micro ne pourraient certes pas en dire autant...

Vous avez dit bizarre ? ●

LORI ET LES RADARS

Depuis qu'ils vont régulièrement soutenir René Metge qui court sur leur Porsche 944, certains membres du staff **Loriciels** se sentent déshonorés s'ils roulent à moins de 250 km/h. Et pas sur circuit ! Bébel a pris un abonnement au cinémomètre Mesta 206/5014 (son radar préféré) et Fifi "fait" désormais Paris/Bordeaux en trois heures ! Son truc : tout en conduisant, il récite l'arrêté interpréfectoral 76-4796 du 14-10-76 comme d'autres psalmodient des Ave Maria. Il paraît que ça marche... Fait très curieux, tous ses amis ont toujours un brusque rendez-vous lorsqu'il les invite à monter avec lui... ●

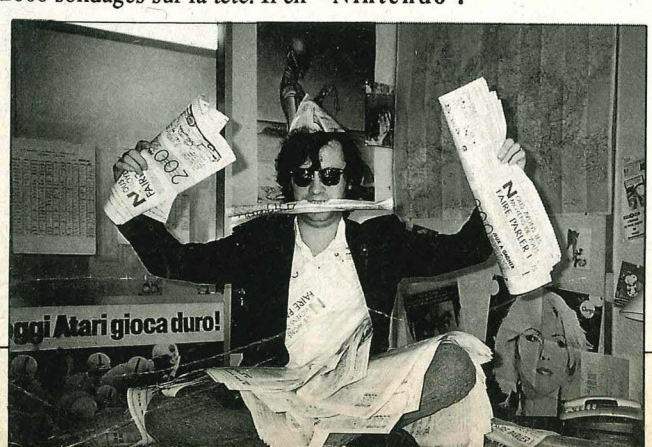
ARCHIMERDE

L'Archimedes hérite de nouveautés d'un niveau bien en-deçà des capacités de la machine. Ainsi arrivent Orion, Hoverbod, Freddy's Folly, Minotaur et Missile Control édités par Minerva (un éditeur très "collet monté"). Et oui, les amoureux (à juste titre) de cette machine vont devoir s'y habituer. Du reste, la chose s'était déjà produite pour le ST et l'Amiga qui ont mis un certain temps à trouver leur rythme de croisière. Heureusement, Corruption de Rainbird vient réhausser le tout, puisqu'il bénéficie de graphismes en 250 couleurs. Courage, d'ici un an ou deux, ça devrait commencer à aller mieux...

LES 200 GAGNANTS DU SONDAGE : EXXOS RÉGALE, ULRICH TRINQUE, SEGA ET NINTENDO PARRAINENT

Le fabuleux sondage Micro News de cet été a eu un succès faramineux : 2000 réponses... que nous avons apportées chez Ere/Exxos pour procéder au tirage au sort. Emmanuel Viau et Philippe Ulrich n'en revenaient pas devant l'ampleur du phénomène. Ulrich, phénomène lui-aussi, fut encore plus surpris lorsque nous lui déversâmes vos 2000 sondages sur la tête. Il en avait partout, sous sa chemise, dans les oreilles, il en a même mangé, car Micro News c'est tout bon !

Voici les 200 heureux gagnants qui recevront chacun un jeu pour leur machine préférée. **150 jeux sont donc offerts par Ere Informatique, les 50 autres étant offerts par Sega et Nintendo !**



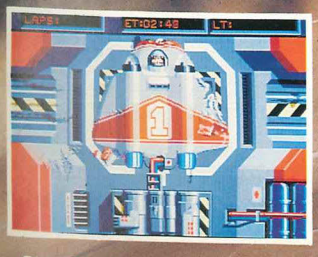
Eric Acker, Daniel Adam, Laurent Adatto, Christophe Alabert, Stéphanie Alberi, Didier Alles, Eric Almon, Joël Amiot, Jean-pascal Amoris, Arnaud Ancrner, Cédric Aoust, Stéphane Aubrun, Ludovic Avot, Olivier Azemard, Patrick Babijon, Bernard Bagieu, Pascal Bailly, Christophe Banc, Philippe Bardin, Jean-michel Battp, Philippe Baudino, Arnaud Benart, Mourad Bencheriet, David Bender, Jean-michel Berardo, Eric Bernou, Vincent Berraud, Cyril Bessedik, Gwenael Betourne, David Bevilacqua, Eric Bisson, Olivier Blævoet, Jérôme Bonnet, Laurent Bonnifait, Christophe Bonnot, Alexandre Bordier, Gilles Bortot, Olivier Boulesteix, Stéphane Bourgnet, Yohan Bourgoin, Vincent Brel, Cédric Bruel, Bruno Burnel, Antoine Camerlynck, Patrice Canevet, Jean-pierre Canivenq, Laurent Cannella, Jérôme Cezard, Franck Charneux, Jean-pierre Chatain, Caroline Cognard, Christophe Collart, Thierry Colomba, Raphaël Cousinou, Anthony Couvertier, Pascal Crabbé, Antoine Crame, Fabien D'esquermes, Laurent Dangeard, Michaël Decroix, Pierre Delavaquerie, Jean-pierre Delecroix, David Dellaflora, Eric Delpy, Dominique Demulies, Gilles Denoix, Jean-luc Depreux, Franck Dervillez, Philippe Detaddeo, Michel Diaz, Bruno Dongayan, Luc Dopp, Philippe Drevet, Chris Duparquet, Alexandre Dupas, Arnaud Faucheron, Jean-philippe Favre, Roger Favret, Ludovic Fayolle, Thomas Ferré, Stéphane Fezais, Lionel Filipe, Hervé Furstoss, Olivier Garnier, Arnaud Garnier, Patrice Gautheron, Raphaël Gesqua, Jérôme Giner, Laurent Godefroy, François Gosselin, Martin Grioche, Jean-michel Gros, Eric Hagnéré, Laurent Hick, Michel Hofmann, Pascal Isler, Frédéric Jacquelin, Ghislain Jaminet, Laurent Jannard, Laurent Janvel, Eric Jaubert, Vincent Jean, Fabrice Jigorel, Daniel Jousert, Pascal Julian, Philippe Jullien, Nicolas Kernen, Yan Lachampre, Brice Lambert, Christophe Laporte, Fabrice Le goff, Jean-françois Le roux, Laurent Le saint, Alexandre Lebris, David Lecam, Olivier Lecouet, Valéry Lecouflard, Lemaire, Jean-jacques Lepine, Jean-pierre Leroy, Stéphane Libert, Jean-jacques Lieffrig, Cédric Lopez, Georges Louis, Nicolas Lucciardi, Nicolas Magnin, Frédéric Mamecier, Yan Maniez, Eric Marchand, Paul Marioge, Serge Marion, Arnaud Martin, Raphaël Matte, Norbert Maurin, Benjamin Melix, David Mellier, Philippe Menager, Yves Minet, Fabrice Monaco, Raymond Montpellier, Patrick Morelli, Franck Narbo, Eric Negrin, Philippe Neves, Jean-paul Nguyen, David Nochet, Cédric Olive, Jean-pierre Papajak, Stéphane Paravigna, Frédérick Paul, Francis Pelletier, Thibault Pelloux, Stéphane Pensec, Rémy Perard, Benoît Pereira, Xavier Perrier, Olivier Petit, Antony Philippe, Jhonny Pingal, Jean-christophe Poillot, Frédéric Poizat, Sébastien Porte, Eric Postel, Manuel Poulain, Sylvain Pouveroux, Charles Prado, Serge Priat, Jérôme Prin, Christian-michel Quinty, Yves Quiquempois, Guillaume Rabelin, Pierre-fabrice Rabido, Somsy Rattanavan, Albert Rausch, Rodrigo Reyes, Emmanuel Robert, Daniel Rocha, Frédéric Roeth, Jacques Romagnoli, Olivier Russias, Alexandre Sachetto, Hélène Sadous, Yann Sanson, Olivier Sanz, Pascal Schalck, David Schlosser, Steve Sebban, Philippe Sion, Ernest Solimine, Laurent Soubre, Lionel Staal, Olivier Storaï, Eric Stutz, Eric Suau, David Thomas, Gyl Thorenn, François Tranchado, Ludwig Vannier, Nicolas Voliotis, Christophe Wegmuller.

POWERDROME™

Le Ben Hur du 25e siècle.

sur Atari ST
et bientôt Amiga.

ELECTRONIC ARTS™



Photos d'écran Atari ST

Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

UBI Soft

Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.

fnac

Tél. (1) 48 98 99 00

EXPLORATION DU COSMOS *Pouvez-vous vivre avec la réalité de ....*

ECHELON

Seul un nombre sélectionné est formé pour diriger le Lockhead C-104 Tomahawk le véhicule de combat et d'exploration le plus impressionnant du 21ème siècle.

Rares sont les élus à éprouver exaltation et frisson des graphiques à 3 dimensions et à tester la manoeuvre délicate de la navette spaciale et les véhicules avec pilotage à distance et les actions de combat intergalactique.

Peu nombreux sont ceux qui ont la chance d'entreprendre un voyage avec le simulateur de vol dans l'espace le plus perfectionné que l'homme ne connaisse.

Peu nombreux sont les élus pour ....

ECHELON

CBM 64/128
Cassette/Disquette

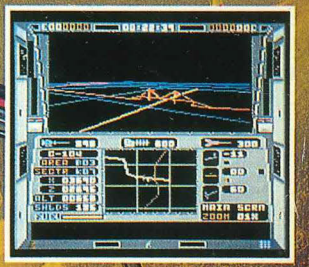
Spectrum
Cassette/+3 Disquette

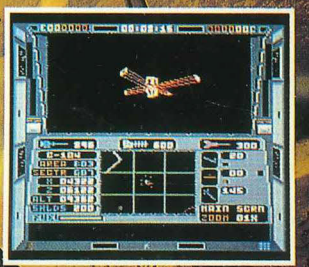
Amstrad
Cassette/Disquette

PC/Ar

TM ACCESS
Software Incorporated

PHOTOS D'ECRAN DE LA VERSION CBM 64/128





"ILLUSTRATION PETER ANDREW JONES
COPYRIGHT: SOLAR WIND LTD"
© 1987 Access Software Inc.

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX,
Angleterre.